

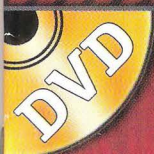


мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 8
2008



Sublustrum

Смерть
ВО ИМЯ ЖИЗНИ

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Конструктор
приключений

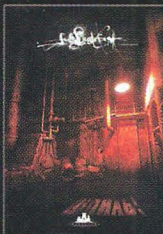
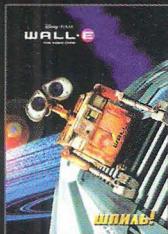
Mafia 2

Мафия
бессмертна
вдвойне

На диске:

- Spore Crature Creator
- WALL - E
- Sword of The Stars

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

- The Bourne Conspiracy
- Jack Keane
- Понятные игры
- War Leaders: Clash of Nations
- Zombie Shooter
- Russian Racing

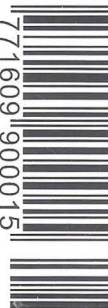
- Secret agent Clank
- Puzzle Quest
- Prince of Persia
- Majesty 2
- Архивы НКВД: Охота на фюрера
- Warhammer 40000: Dawn of War 2

- Zboard Reaper Edge Laser
- RAPTOR-GAMING M3
- Сотовые игроки
- World Cyber Games
- Panda vs Wall-E
- Tengen Toppa Gurren Lagann

www.shpil.com

подписной индекс - 23852

9 771609 1900015

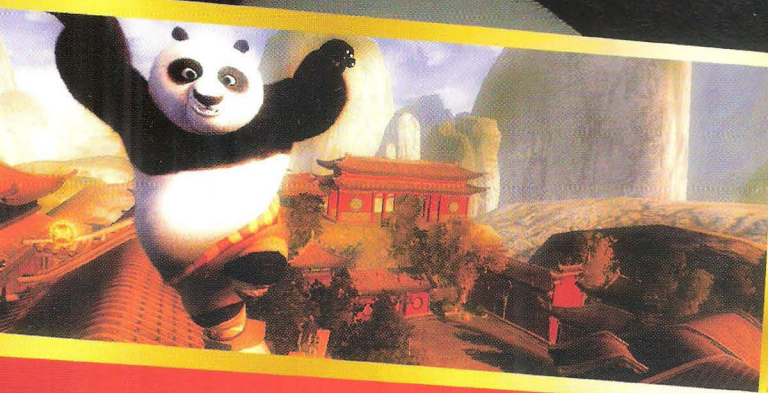




DREAMWORKS
**КУНГ-ФУ
 ПАНДА**

**СЫГРАЮ
 ГЛАВНУЮ
 РОЛЬ**

**ИГРА
 ПО ЗНАМЕНИТОМУ
 МУЛЬТФИЛЬМУ
 УЖЕ В ПРОДАЖЕ**



NINTENDO DS.

Wii.



ACTIVISION
 activision.com



Пока весь мир готовится к олимпийским играм, а американцы празднуют месяц клоунов, неделю религиозного программного обеспечения, неделю Элвиса Пресли, день шоколадных чипсов, день сэндвич-мороженого, день лимонада, день вафель, вишневого мороженого, день крекеров на клавиатуре, день атомной бомбы (!!!), день крема и малины, день анекдотов, день отдыха и день плохой поэзии (фух, умаялся), все сознательные шпилеры ждут недождутся WCG 2008. Конечно, отборочные туры уже идут, и о них в этом номере есть статья, но самое интересное еще впереди – финал игр по Украине, который должен пройти 16 – 17 августа. О результатах этого события, и о том, кто же поедет представлять наших геймеров на финал в Германию, мы расскажем в нашем следующем номере.

Также в следующем номере ждите статьи о таких известных проектах как «Alone in The Dark», «Devil May Cry 4» и не настолько ожидаемой, но многообещающей РПГ «Алмазный меч, Деревянный меч». Это далеко не весь список того, что будет в номере. Но все же планы наполеоновские, особенно учитывая то, что редакция планирует насладиться царящей на дворе солнечной погодой, выбравшись на пляж/в горы/в лес (нужное подчеркнуть).

В этом номере мы обозрели последний свежачок игрового рынка (в том числе и, наконец, добравшийся до нас Mass Effect), добавили немного маленьких, но забавных игрушек, разыграли новую партию призов от Logitech, стравили героев двух свежих мультфильмов, ощутили новые игровые манипуляторы, ну и набедокурили немного. Всего в меру.

Читайте, играйте и отдыхайте на полную катушку. Скоро осень, а с ней дожди и холода, которые снова разгонят нас по домам – к уютно светящимся мониторам, за которыми нас ждут новые игры и новые неизведанные мира.

By BondD на пляже



Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА..... 2

MegaGame

Mass Effect. Галактика снова во власти..... 8

To play or not to play

Sublustrum. Пытки разума..... 12
The Bourne Conspiracy. Кто-то все это начал. Я их всех найду..... 16
Lego Indiana Jones. Пластмассовый мир..... 18
Jack Keane. Такая знакомая Индия..... 20
Понятные игры..... 22
War Leaders: Clash of Nations. Товарищ Сталин, что вы курите?..... 24
Zombie Shooter. Бар(п)овые реки..... 26

Ацтой

Russian Racing. Студенческий реферат по программированию..... 27

Карман-и-Я

Secret agent Clank. Секретный агент Ранец..... 28
Puzzle Quest. Паззловый мир..... 29

Ждем-с

Prince of Persia. Принц, или не принц?..... 30
Majesty 2. Юзер снова не нужен?..... 36
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Гитлер капут!..... 37
Mafia 2. Бизнес, который мы сами себе выбрали..... 38
Warhammer 40000: Dawn of War 2. Очищай мир от нечисти..... 42

Железный бум

Zboard Reaper Edge Laser. Мышиная возня..... 46
RAPTOR-GAMING M3. Боец тяжелого фронта..... 47

Cell-0-fan

Сотовые игроки..... 50

Clubничка

World Cyber Games: Львов, Симферополь..... 52

Columbia Brother

Panda vs Wall-E. Мультяшные войны..... 56

Animania

Tengen Toppa Gurren Lagann..... 60

Vox Populi

Письма читателей..... 62
Конкурс..... 63

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Выдается російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 5 (78), травень 2008 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

Д. Бондаренко

Редактор

В. Откідич

Літературний редактор

Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка

А. Карташева

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

І. Зімелева

(adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

Менеджер з передплати

С. Малишева

Зав. виробництвом

Ю. О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 14.07.2008.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №08-5743

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,

вул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник – С. М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та

матеріали з сайтів: www.gamespot.com,

www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727

Формула скорости



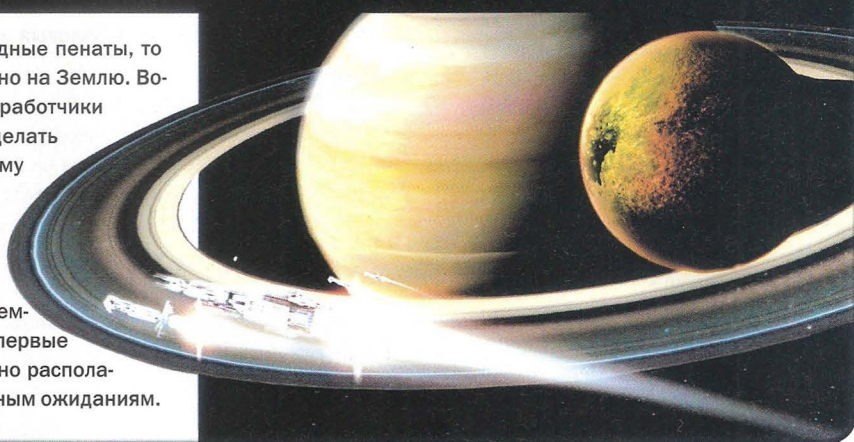
Хорошие игры всегда стоит ждать, тем более если речь идет о поделиях знаменитого разработчика и уж тем более, если он объявил о разработке автосимулятора. На сей раз речь идет о Формуле-1 производства Codemasters.

Компания прославилась двумя качественными, хотя и аркадными, гонками – Dirt и GRID. Правда, до выхода осталось еще около года, но разработчики заявили о том, что игра будет обладать правильной физикой, лицензированными машинами, трассами и прочими атрибутами популярных соревнований.

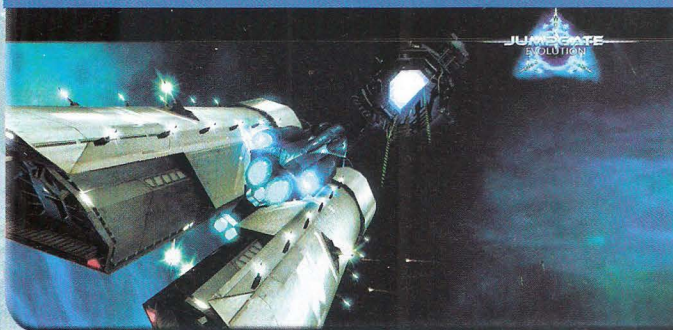
Обратно на Землю

Близится золотая пора года, а вместе с ней обещает прийти и золотая пора в мире игр – на осень у разработчиков запланировано множество интересных проектов. Например, нам обещают X3: Terran Conflict. Несмотря на то, что это всего лишь продолжение (а точнее – третья часть игры), оно обещает быть очень интересным. В первых, игра должна приве-

сти нас в родные пенаты, то есть – обратно на Землю. Вторых, разработчики обещают сделать по-настоящему большое количество интересных миссий. Что ж, поживем-увидим, но первые две части явно располагают к приятным ожиданиям.



Попробуй космос на вкус

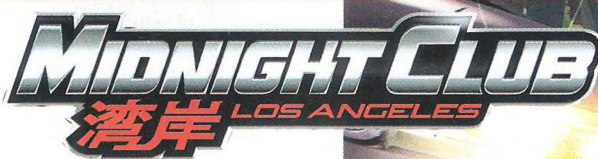


Тем же, кто любит космос по-настоящему, стоит зайти на сайт новой онлайн-игрушки Jumpgate Evolution (www.jumpgateevolution.com) и принять участие в ее бета-тестировании. Игра принадлежит перу компании

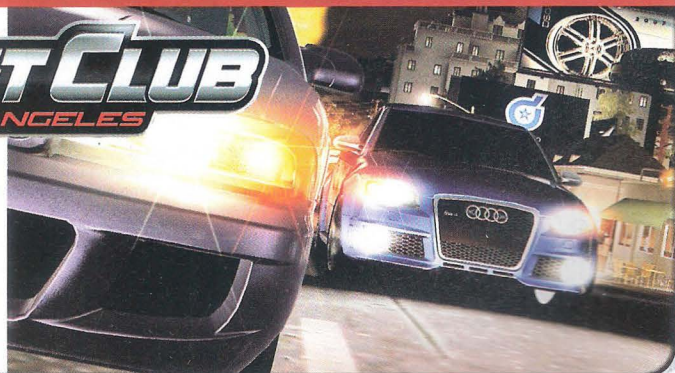
NetDevil и обещает достаточно широкую свободу действий: несмотря на то, что по сути своей Jumpgate Evolution является боевым космическим симулятором, она позволяет жить еще и за счет пиратства или торговли.

Задержка в развитии?

Фанаты Midnight Club: Los Angeles смогут спокойно начать свой учебный год: выход игры откладывается аж до октября. Надеемся, что за это время разработчики смогут добавить к игре что-нибудь интересное. Напомним, что эта серия стала одной из самых удачных благодаря на удивление реалистичному



миру Лос-Анджелеса, отсутствию «отдельных» трасс и долгих загрузок. Увы, но доступно все это счастье только владельцам Xbox 360 и PlayStation 3.



მაცა ლაქონი აზრუცა



Скрытое пристрастие



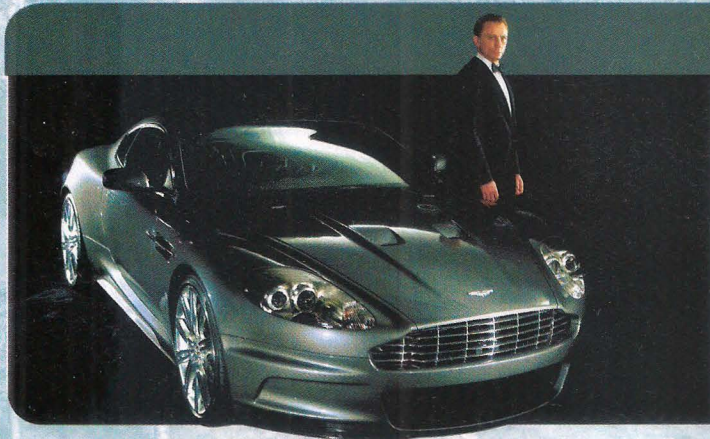
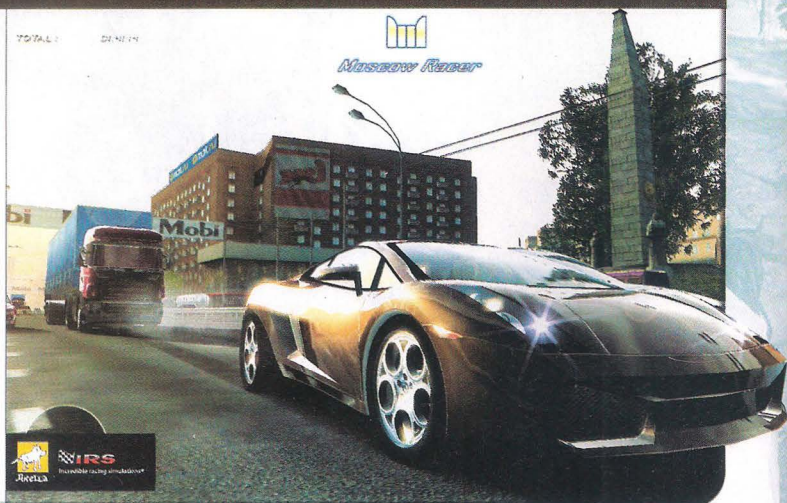
Что ни говори, а мир любит симуляторы – об этом говорит не только втайне установленная на компьютере у многих любителей экшенов The Sims, но и то, что новенькая Spore Creature Creator заняла

первое место в чартах. Кстати, второе так и принадлежит уже упомянутому убийце времени The Sims, и только после него уже идут такие игры, как Age of Conan, World Of Warcraft и Call Of Duty 4.

Вера. Надежда. Любовь?

Многие геймеры, в том числе и часть редакции «Шпиля!» уверены в том, что российских гонок не бывает и быть не может. По крайней мере, хороших. Одно из подтверждений тому – Russian Racing, опубликованная в этом номере. Правда, свежее анонсированная Moscow Racer заставляет усомниться в этом. Ее создатели утверждают, что при подготовке продукта использовалось около 5000 снимков природы, а итоговая

планировка сверялась по спутниковым фотографиям. Скриншоты это подтверждают и выглядят очень и очень вкусно. На стороне игрушки выступает и то, что ее издает «Акелла», и то, что сами разработчики (IRS Games) называют свое детище обучающим проектом: она отчасти повторяет реальный курс контраварийной подготовки. В общем, реализм обещает быть. Надеемся, что не только обещает, но и будет.



Бонд. Джеймс Бонд

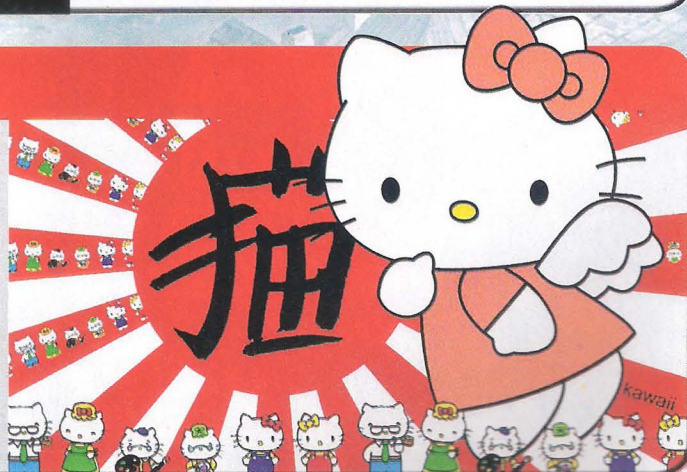
В свободное от создания Call of Duty World War время ее разработчики (студия Treyarch) занимаются еще одной игрой – Quantum of Solace: The Game. Вряд ли эта гейма привлечет столько же внимания, сколько Call of Duty, но фанатам Бондиа-

ны явно придется по душе. Движок в обеих проектах разработчиков используется один и тот же. А основой сюжета игры послужит «Казино Рояль». Кстати, осенью выйдет еще и одноименный фильм, так что нас ждет либо двойное разочарование, либо...

Она ест не только мозг

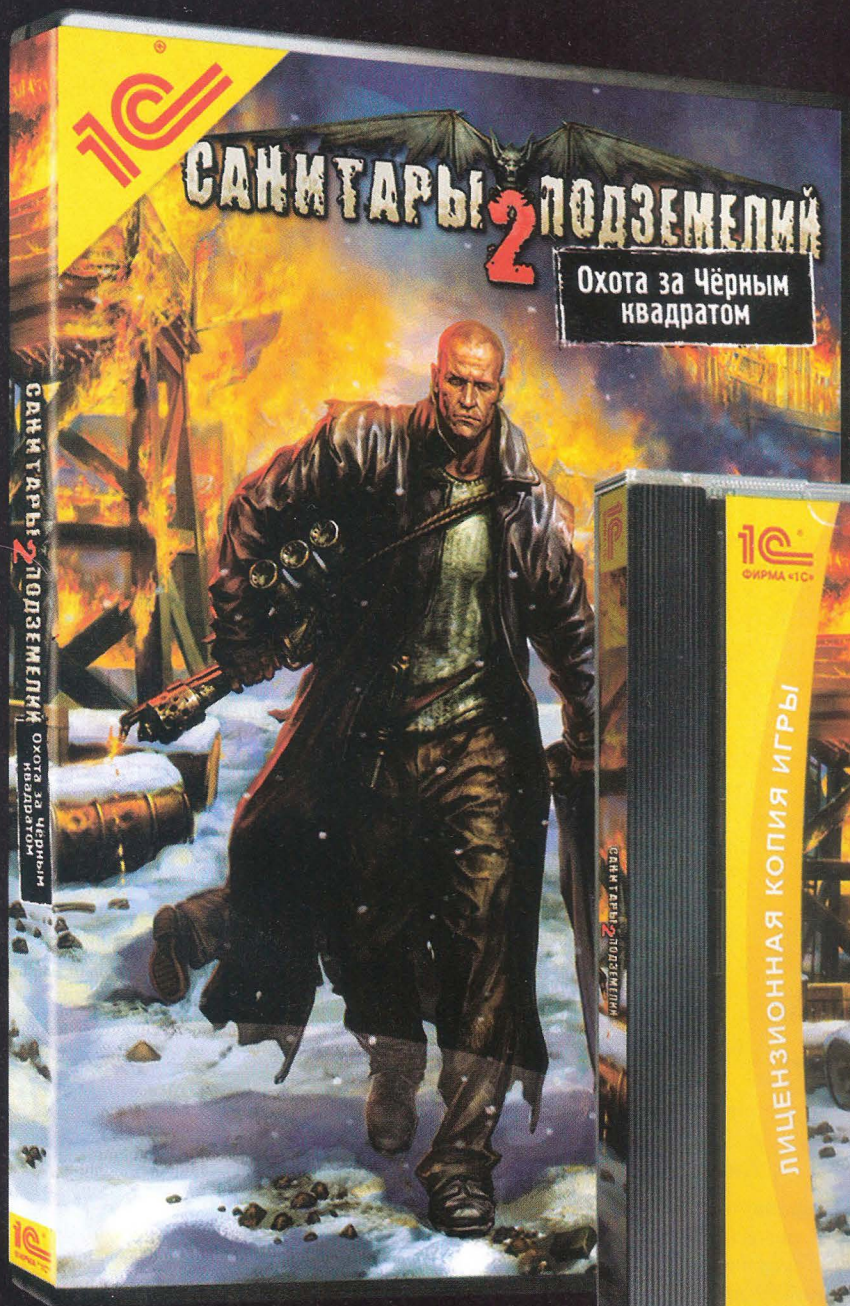
Розово-белый котенок по имени Hello Kitty с красным бантиком на голове настолько популярен на Востоке, что под его маркой выпускают одежду, домашнюю технику, украшения, флешки, компьютеры и даже приставки. Увы, но качество в большинстве случаев оставляет желать

лучшего. Теперь же создатели умильного котенка позарились на мир программ – в скором времени они собираются выпустить антивирус и файервол Hello Kitty. Как кошка будет пожирать вирусы неизвестно, желающие проверить – готовьтесь изучать китайский язык 😊.

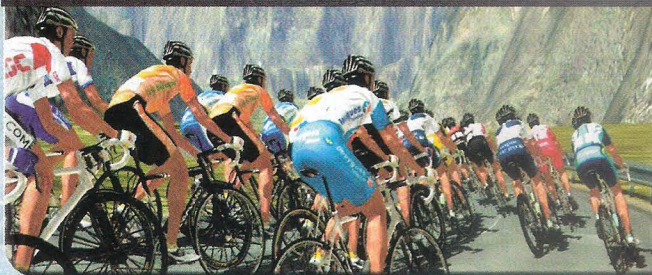


Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

Ст. о/у
Goblin



Крути педали, пока не дали



Тем, кому хочется ощутить скорость, но не хочется играть в уже поднадоевшие автомобильные симуляторы, стоит присмотреться к новым видам транспорта. Например, к самому летнему – велосипеду. Тем более, что 10 июля

вышел новый многопользовательский симулятор велосипеда, совмещенный с веломенеджером – Tour De France 2008: Pro cycling manager. Судя по скриншотам, игра будет достаточно приятной еще и по графике.

Ассасиен в вельвете

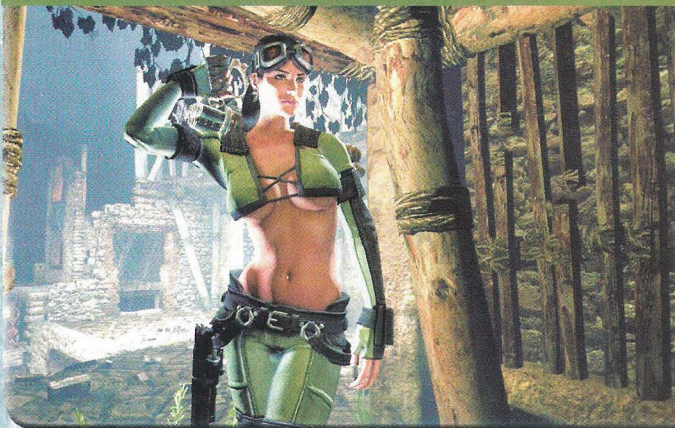
Любители красивых девушек и мрачных по своей атмосфере игр – ликуйте! Осенью выйдет очередная игрушка, обещающая быть «вау и ах» – Velvet Assassin. Впрочем, как оно будет на самом деле пока что неизвестно: судить об игре можно разве что по скриншотам да немногочисленным роликам. Тем, кто игру не ждет и не гадает, какой она будет, скажем, что основана она на событиях Второй Мировой войны, а главной ее героиней являет-

ся храбрая девица по имени Виолетта. Ее задача – наладить контакт с силами Сопротивления и провести ряд диверсий. Сюжетная история развивается в виде воспоминаний попавшей в плен главной героини и уже благодаря этому игра обещает стать чем-то необычным. Впрочем, даже если игра станет самым обычным экшеном, наверняка найдут ценители женской красоты, готовые поиграться с Виолеттой в эти жестокие игры.



World War II Stealth Action
inspired by the story of Violette Szabo

Гонки по вертикали



Впрочем, выбор красавиц в этом году вряд ли ограничится только лишь французскими воительницами: Damnation от компании Codemasters предлагает нам насладиться не менее привлекательными и крутыми формами. Увы, девушка эта уже занята – сразиться с ее боевым напарником за сердце милой дамы вряд ли кто захочет.

Впрочем, даже не будь там красавицы, игра все равно обещает быть интересной: во-первых, это один из редких пока что вертикальных шутеров, во-вторых, баталии будут проходить на огромных открытых пространствах, которые будут чередоваться с погонями на транспортных средствах и акробатическими трюками.

Уснуть и видеть сны

Хоть фанатов аниме и не много, но они есть среди нас, и они не могут не есть. А еще они не могут не играть в анимешные игрушки, поэтому скорее всего их заинтересует начало бета-тестирования новой бесплатной онлайн-овыи шпильи – «Монато. Мир Снов».

Само собой, что разработчики обещают сделать и яркую и гармоничную аниме-графику, и простой и удобный интерфейс, и отличную динамику игрового мира. Тестирование проводится на официальном русском сайте игры – www.monato.ru.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Рольова гра за мотивами саги Ніка Перумова

Алмазний меч, Дерев'яний меч



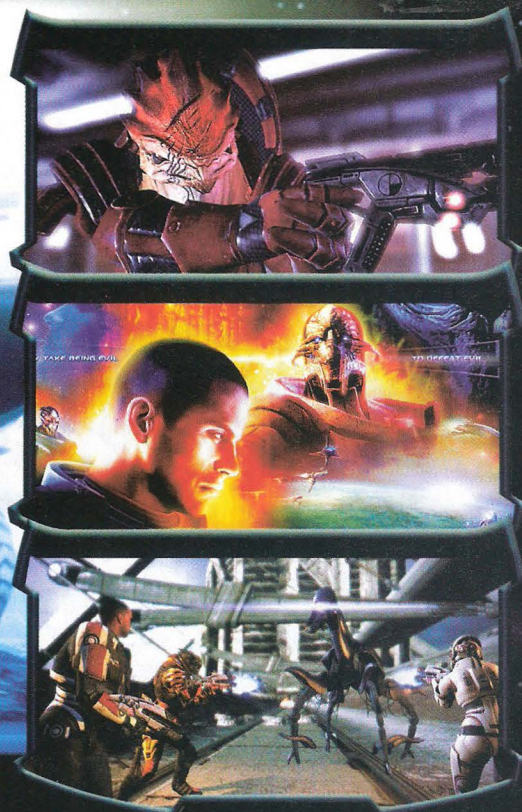
Копи два брати віднайдуть свободу, настане кінець часу

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

1C:Мультимедіа, Фірма "1C, Прімаль Софтвар, "Діамантовий меч, дерев'яний меч"

© 2007 ЗАТ «1C». Гру розроблено «Primal Software» Всі права захищені.
Сюжет і персонажі © 2003 Нік Перумов





MASS EFFECT

Жанр:

action/rpg

www.masseffect.bioware.com

Разработчик:

BioWare Corporation
и Demiurge Studios

www.bioware.com

www.demiurgestudios.com

Издатель:

1C

www.games.1c.ru

Рекомендуемые системные требования:

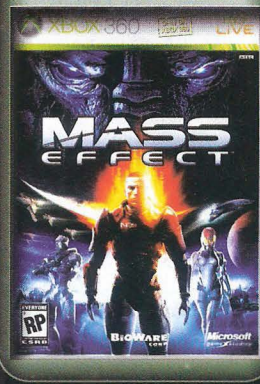
Процессор: Intel Core 2

Duo 1,8 ГГц;

Память: 2048 Мб;

Видео-карта: ATI 1300XT;

Жесткий диск: 12 Гб свободного места;



PC | X360

ГАЛАКТЕКА СНОВА ВОПАСНОСТИ!

Белка и стрелка

Много ли у фанатов RPG причин любить космос? Если не принимать во внимание харизматичность учительницы по астрономии, конечно. Естественно, это Knights of the Old Republic, вероятно Космические Рейнджеры. Неужели все? Серое вещество вяло шевелится в голове, пытаюсь отрыть в закоулках памяти названия игр, добившихся права называться эталоном ролевой игры на космическую тематику. Поневоле всплывают картинки первых Звездных Волков, но назвать игру эталоном просто язык не поворачивается. (Серия иксов автоматически отпадает, так как при всей ее замечательности она является представителем жанра «симулятор»). Выходит, вспомнить фактически и нечего. Волки и Рейнджеры полноценными RPG то и не являются, посему выходит, что основной вклад в межпланетную романтику внесла BioWare, подарив нам свою звездную пару KoTOR и KoTOR: The Sith Lords. Теперь же, компания видимо решила осесть во вселенной космических ролевух как в непреступ-

ной крепости. И у них были все возможности осуществить захват, если не всех бескрайних космических просторов, то, как минимум, десятка галактик – ведь опыта им не занимать. И собственно «занимать» (читай покупать лицензию) они и не стали, решив все сотворить своими руками.

В Mass Effect нет гудения световых мечей и уютной кают-компании Тысячелетнего Сокола. Это совсем другой мир, другие планеты, расы и персонажи. Но атмосфера осталась та же. Впрочем, даже не атмосфера, вся игра чем-то до боли напоминает Рыцарей старой Республики. Узкие коридоры развалюхи-Сокола сменились просторными помещениями экспериментального крейсера Нормандия. Остались и Сила, и Джедаи, только называется теперь все это иначе...

Эффект Массы

За сорок лет до начала игровых событий на Марсе исследователями были обнаружены останки древней космической цивилизации. Они послужили ключом великих открытий, благодаря которым

были разработаны технологии, способные исказить саму суть пространства и времени. Так человечество открыло себе дорогу к далеким звездам.

Люди все еще являются молодой расой, и галактический совет относится к ней недоверием. И вот, наконец, появился шанс занять значимое положение в галактике. Совет Цитадели направляет Спектра Найлуса Крайка (Nihlus Kryik) в качестве наблюдателя на Нормандию. Люди претендуют на принятие их представителя в ряды Спектров, специальных агентов, обладающих неограниченными полномочиями, и задача Найлуса дать оценку качествам претендента. Этим избранным являетесь именно Вы – капитан Шепард. Но ряд инцидентов препятствует осуществлению перспективы – атака гетов на Иден Прайм, смерть Найлуса и предательство другого агента-Спектра – Сарена. В результате недоверие совета к молодой расе лишь усиливается, и очевидно, что доказать вину Спектра и пресечь его преступные действия будет очень не просто.



Ролевой Эффект

Оставляя без внимания предложение о выборе персонажа, переходим к собственноручному сотворению аватара. Возможность выбора биографии героя слегка озадачивает, но на деле эта приятная особенность повлияет лишь на развитие некоторых диалогов. Классов же нам предложат целых шесть, три основных и три комбинированных.

Солдат – классический танк, который головой разбивает броню. Использует все виды брони и оружия. Сильная атака в ближнем бою.

Адепт – биотик. Фактически – местный аналог джедаев. Обладает биотическими способностями, изменяя пространство и перемещая врагов в непотребные места. С помощью «биотика» можно даже продавить толстого крогана сквозь пол. Одевается только в легкую броню, из оружия предпочитает пистолеты.

Инженер – специалист по технике. При помощи голографического уни-инструмента может ломать коды, разрушать вражеские щиты и лечить сопатрийцев. Вкусовые предпочтения в плане одежды и оружия аналогичны адептам.

Штурмовик – боец ближнего боя, успешно совмещающий пистолет и дробовик с биотическими способностями. Могут носить среднюю броню.

Страж – смесь инженера и адепта. Оружие – пару раз видел и до сих пор боится брать в руки. В бою выступает «юнитом поддержки» ввиду своей врожденной косоглазости. Впрочем, огромное количество спецатак вполне компенсируют низкую боеспособность. Опять же носят только легкий армор.

Разведчик – подлый снайпер. Делает почти то же, что и инженер, но помимо пистолета использует также снайперскую винтовку и среднюю броню. Эффективен на длинных и средних дистанциях.

Кстати, любопытно, что, выполнив определенные условия, можно получить бонус, который открывает дополнительные навыки любому ново-созданному персонажу. Так, к примеру, убив человек пятьсот

из дробовика, можно передать навык его использования, адепту или стражу! Причем для достижения такого бонуса не обязательно проходить игру целиком, дробовик у меня открылся после второй же планеты (не считая Иден Прайма). О чем это говорит? Правильно, играем сначала солдатом, а потом берем любимый ствол, и вручаем его тому же стражу. В итоге получаем персонажа с кучей спецумений и мощным стволом в придачу. Чтобы играть было не слишком скучно, при таком-то раскладе, ставим уровень сложности повыше – и вперед с песней!

Ролевую систему BioWare решили также разработать собственноручно. Результат вышел весьма неоднозначным. Основные характеристики, как таковых, нет, присутствует только набор навыков, которые влияют на повреждение оружия, эффективность биотических и технических навыков, количество здоровья персонажа его защиту и прочее. При прокачке навыка до





Эшли Уильямс

Человек. Солдат. Тяжелое прошлое сделало ее не только отличным бойцом, но и человеком бескомпромиссным и прямолинейным. Бдительна до такой степени, что недоверие часто перерастает в агрессию. Тем не менее, преданна своему командиру и ради него готова даже терпеть представителей других рас, подавляя свою неприязнь к ним.



Урднот Рекс

Кроган. Штурмовик. Представитель вымирающей расы воителей. Использует в бою мощное вооружение, биотические способности и физическую силу. Весьма вероятно, что он смог бы прикладом проломить танк. Тем не менее, почти всегда молчалив и спокоен, видимо оттого, что желающих дать Рексу повод выйти из себя почти что нет.

Тали-Зора нар Райа

Квирианка. Техник. Представительница высокотехнологичной расы создавшей гетов. Вызывается помочь вам, параллельно разыскивая нечто, что может послужить целью ее паломничества – некое знание или технология полезная для клана. Обладает лучшими техническими навыками среди всей партии. Эффективна против гетов.



Кайдэн Аленко

Человек. Страж. Как и подобает классу стражей, Кайдэн совмещает технические и биотические навыки, тем самым, предоставляя эффективную поддержку всей партии. Тем не менее, открытые интенсивные бои – не его предназначения, ведь стоит ему высунуться, и он станет первым кандидатом на шальную струю лучмета.



Гаррус Вакариан

Турианец. Разведчик. В прошлом агент спецслужб. Долгое время наблюдал за Сареном, но собрать необходимые доказательства, будучи стражем порядка не смог. Присоединяется к Вам, дабы все таки вывести предателя на чистую воду. Хороший боец, но как снайпер не очень полезен.



Лиара Т'Сони

Азари. Адепт. Перспективный учёный представительница однополой расы, которая верит что для улучшения генофонда следует зачинать потомство с представителями других рас. Обладает мощными биотическими навыками, свойственными азарийским адептам.



определенного значения, персонажу становится доступна спецатака, вроде меткой стрельбы, повреждения щитов, взлома ИИ или иная полезность, доступная в бою.

Эффект боя

Сам процесс битвы переведен в режим шутера от третьего лица, где мы управляем непосредственно протагонистом. Напарникам можно отдавать команды – идти, атаковать, перегруппироваться, а также активировать их спецнавыки. Для этого существует контролируемая пауза. Нажав пробел, можно неспешно осмотреться, прицелиться, поменять оружие, скоординировать действия товарищей и т.д. Иными словами, геймплей стал больше похож на эстонский шутер нежели на PRG. Но стоит отпустить пробел, как снова засверкают вспышки бластеров и засвистят пули, так что не думайте, будто все будет просто.

Ваши напарники, стараясь не быть обузой, во всем подражают вам, по мере возможности. Прячутся за препятствия, стреляют из-за угла и тому подобное. Но в девяноста процентов случаев для одного

из сопатийцев укрытия не находится, и тот тупо стоит в проходе на виду у гетских снайперов, а простоять так удастся секунд от силы пять. Убитые соратники валяются в беспмятстве до конца боя, после чего встают, отряхиваются и с восторгом заявляют «Врагов больше нет, сэр!». Но, если за жизнь сопатийцев переживать особо не приходится, то смерть капитана Шепард чревата перезагрузкой – экран «Миссия провалена» даже не пытается дожидаться очевидной смерти тупоголовых напарников.

Выбор оружия, к сожалению, весьма беден. Каждый боец носит с собой пистолет, дробовик, автомат и снайперскую винтовку. Интересно, что все модели оружия, вне зависимости от расы производителя, практически идентичны по габаритам и каждая складывается до размера небольшого футляра. Наверное, это межгалактический стандарт сборки. Да и на вид одна винтовка от другой отличается, как правило, только цветом, реже – исполнением, и то не особо сильно. Правда есть пару уникальных «волын», например,

импульсная винтовка, доступная под конец игры. Улучшений на нее «вешать» нельзя, зато сама по себе она обладает превосходными боевыми показателями.

Самых улучшений в игре не так уж мало, но ничего особенного не ждите. Они делятся на усовершенствования самой пушки – снижение перегрева или отдачи, увеличение точности, мощности и т.п., и патронов – бронебойные, зажигательные, фазные и прочие. Так же есть примочки к броне, уни-инструменту, био-имланту и ракетнице. Разновидностей каждого типа около десятка. По мере прохождения они становятся все круче, о чем нам говорит циферка подле названия девайса. Никаких столов-мастерских нет, менять примочки можно в любой момент игры, даже во время боя. А количество лута таково, что перед началом очередной высадки приходится около получаса копаться в неудобном списке добытого барахла продавая все ненужное и выясняя, что кому оставить. Магазины по той же причине теряют свою необходимость – зачем покупать то, что можно



отобрать у врага. Исключение составляет, может быть, только магазин Спектров, где попадают воистину полезные вещи.

Помимо пеших сражений, разработчики решили порадовать нас поездками по поверхностям планет на вездеходе. Мако, так называется это транспортное средство, оснащен прыжковым двигателем, пулеметом и пушкой, внушительной мощности и дальности поражения. Но вот его поведение при передвижении иначе, чем комичным не назовешь. Увесистый, с виду, шестиколесный танк прыгает по ухабам как мячик и закатывается едва ли не на любые преграды, главное, чтобы они не являлись краем карты.

Эффект букаф

Зато к сюжету вряд ли кто-либо останется равнодушным. Если вдуматься, он до безумия прост и стандартен, да и сама игра линейна как дуло винтовки. Но, помимо основного сюжета, есть также огромное количество побочной информации, от биографии членов команды Нормандии до легенд целых рас. И это еще не все –

каждая технология вселенной Mass Effect™ имеет отдельное описание. Жаль только, что столь глубоко проработанный мир мы пробегаем вскользь, не успевая изучить и насладиться его историей. Хотя возможно и не стоит преждевременно падать духом, ведь BioWare четко дала понять, что первой частью игры дело не закончится – эпизодов должно быть целых три.

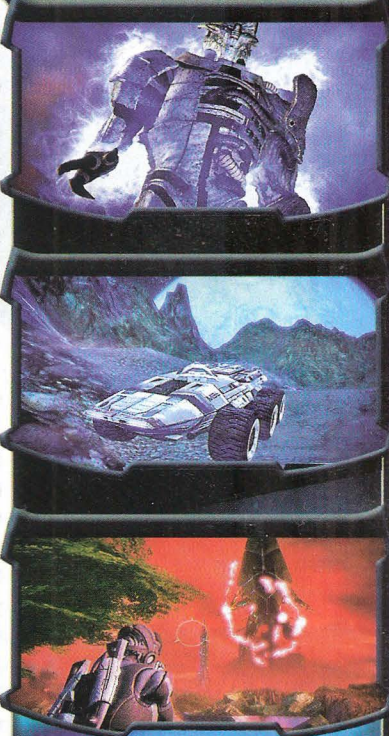
Что касается самой подачи информации, то разработчики особо не парились. Диалоги практически всегда прямолинейны, а наша задача сводится к тому, чтобы выбрать, каким тоном будет сказана та или иная реплика, при чем это еще и представлено таким образом чтобы наши с вами извилины особо не напрягались – верхний правый ответ всегда самый добрый, нижний правый – злой, синие и красные ответы – доступны при определенном навыке обаяния или запугивания и всегда самые лучшие. В последнем я убедился не раз, хотя бы в эпизоде, когда Рекс начинает кипишовать, узнав, что Сарен может вылечить ге-нофаг (вирус которым зараже-

ны кроганы) – все обычные ответы приводят к его, Рекса, смерти, синий же сохраняет жизнь персонажа и возвращает его в строй команды. Помимо всего прочего, наши ответы добавляют очки героизма, если они добренькие, и очки отступника, если нахамить собеседнику. Но очки «добра и зла» не влияют почти ни на что...

Полный Эффект

Несмотря ни на что, Mass Effect проходится на одном дыхании, впечатление от пройденной игры осталось положительное. Даже возникает желание начать заново и попробовать пройти эпизоды в ином порядке, хотя от очередности посещения планет зависит немного. Особенно понравилось система боя – эдакое подобие Gears of War с контролируемой паузой и множеством спец атак. И пусть игра превзошла KoTOR разве что по графике, Mass Effect однозначно стоит потраченного времени. А пока что ждем следующей части, и надеемся, что BioWare исправят наделанные ими ошибки.

Wolf



Графика:	11
Геймплей:	10
Звук:	9
Управление:	11
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 10



[сублюструм]

Однажды один человек отправился в другой мир, чтобы спасти своего брата. Но вместо того, чтобы помочь ему, он погиб сам. Это предопределено? Это судьба? И можно ли было этого избежать?..

ПЫТКИ РАЗУМА

Жанр:

adventure

www.sublustrum.ru

Разработчик:

Phantomery Interactive

www.phantomery.ru

Издатель:

Новый Диск

www.nd.ru



Среди всех адвенчур ярким пятном выделяется Сибيريا. Вряд ли есть среди наших читателей таковые любители этого жанра, кто не играл хотя бы в одну ее часть. Пропустить ее – значит, потратить свою игровую жизнь впустую. Впрочем, даже если о Сибири вы знаете только понаслышке, ничто не мешает заполнить этот пробел в ближайшее время. Благо на дворе стоит лето, а значит, большинству из нас не надо ходить на работу и можно побольше времени проводить в иных мирах. Однако, разговор сейчас идет все-таки не о Сибири, но о мире чем-то похожем на нее. Правда, тут нет ни мамонтов, ни фабрики игрушек. Тут много чего нет, кроме основного – затягивающего мира и атмосферы, которой нет у большинства

подобных игр. На самом деле, большинство из них притягивают и отталкивают одновременно: так было с Тургором, который сам по себе построен на отторжении, так было с Блондинкой, которую далеко не все готовы были признать классной игрой только лишь из-за обилия юмора. Каждой из этих игр чего-то не хватает, и это «чего-то» можно четко очертить, назвать определенным словом, записать в длинный список понятий.

У игры, о которой речь идет сейчас, есть недостатки – ибо они есть у любого мира, у любой игры. Но назвать их решающими, сказать, что хотя бы один из них может хоть немного перевесить чашу весов – невозможно. И в этом Sublustrum схож с Сибирью более, чем любая другая игра. (Прим.Ред.:

А нам эта игра больше всего напомнила одного из основателей жанра квест – The Myst)

В плену сознания

Начинается путешествие по миру Sublustrum с вступительного ролика. Из него становится понятно, что брат главного героя оказался в плену собственных исследований. Как, что и почему – выяснить предстоит нам. Если же вырезать ролик (а это можно сделать, выставив таковые настройки в меню игры), получается тотальная амнезия. Нас забрасывают в квартиру родного брата, в которой – сам черт ногу сломит. Нет, тут достаточно чисто, но тут слишком много техники, разного рода приборов, понять назначение которых не так уж и просто. Хотя, развиваются события



логически. В первом из пяти уровней, которые нам предстоит пройти в Sublustrum, все события и действия по сути предопределены дневниками и записями брата. Достаточно следовать их указаниям, чтобы достигнуть нужного эффекта. Например, на столе мы находим записи о растении, рядом – растет несколько представителей флоры. Берем листик – и действуем. Во всех прочих случаях события развиваются аналогичным образом, поэтому пропускать записи и книги очень и очень не рекомендуется.

Кроме того, с их помощью можно следить за сюжетом. Не только в реальной квартире, каковой она предстает в первой локации, но и в остальных пяти мирах (или локациях миров) можно найти отдельные листки, письма, записи, сделанные братом. Он разбросал их повсюду, чтобы было понятно, что он думал и что вообще происходит вокруг. Хотя, понятной игру назвать очень и очень сложно. Она – как жизнь. Ты знаешь, где достать хлеб, можешь догадаться, как собрать кубик Рубика, но понять смысл своего существования тебе не дано. Увы, но это именно так: вы можете быстро пройти игру, но биться над ее общим смыслом придется не десять часов и даже не день. Этот процесс может не закончиться никогда, вопрос только в том – стоит ли

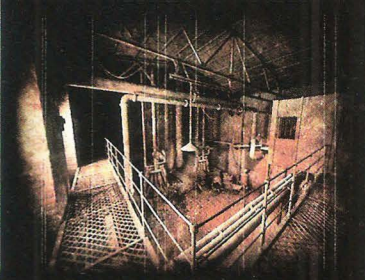
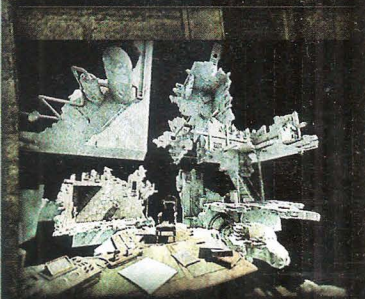
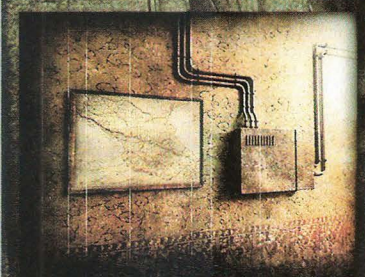
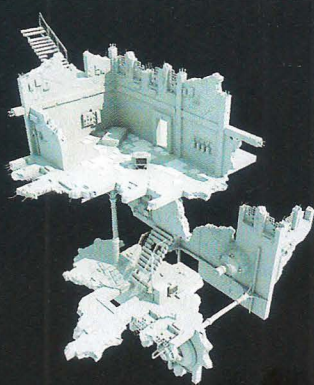
думать над смыслом игры, если от нее просто можно получить удовольствие?

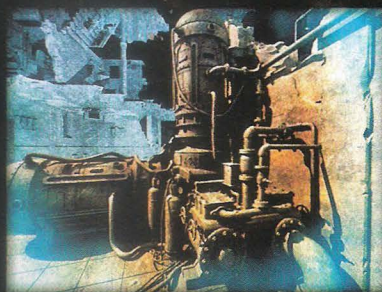
Перемещение от локации к локации происходит согласно некоторой определенной логике: достаточно сделать все необходимое, чтобы можно было совершить переход. Но переход тут происходит не автоматически, а как некое путешествие: в капсуле под действием наркотического вещества, на трамвае или даже просто на лифте-растении. Так или иначе, но события развиваются, и все вокруг происходит логически. Даже трамвай посреди пустыни появился не сам по себе: тут когда-то было множество людей и они жили. А потом пришла смерть этой самой жизни, и осталась только пустыня. Помочь вернуть сюда жизнь – нам не под силу. У нас есть цель, и мы за ней идем. Но вернемся к нашим трамваям. Оный тут появился как следствие цивилизации, но действует он немного не так, как реальные трамваи: для того, чтобы привести его в действие, надо загрузить в него эмбрион и дать ему жизнь. Это непросто лишь на словах, в игре таковые задачи сложными не кажутся. Кстати, стандартный пиксель-хантинг разработчикам удалось превратить в путешествие по мирам: вместо того, чтобы, оказавшись на локации, бегать по всем помещениям и заглядывать во все уголки да

закутки, мы просто гуляем, не забывая посматривать по сторонам. Время подстегивает нас очень редко: только в нескольких случаях – при флешбеках, эдаких возвратах в прошлое с помощью специального приспособления, именуемого в игре ключом времени.

Первоначально существование его кажется нереальным, как кажется нереальным и существование иного мира. Но проверить не сложно, и вот, оказавшись за пределами нашего мира, мы с главным героем собираем собственными руками ключ времени и можем исправить некоторые ошибки прошлого. Например, можно перевести часы и спасти собаку. Увы, но спасти самого себя или предотвратить мировую войну не получится. Не получится и предупредить брата о той опасности, которая ему грозит. Наверное, тут виноват эффект бабочки: ведь если бы брат не застрял в том мире, мы бы туда не попали не смогли его спасти. Замкнутый круг. В общем, делаем то, что нам под силу, используя при этом все доступные ресурсы нашего и Мерцающего миров.

Последний то ли изменчив, то ли предстает перед нами в разных ипостасях. Порой даже возникает вопрос «что курили авторы?», но что бы они там ни курили, чем бы ни вдохновлялись, эффект поражает сознание и привлекает к игре. Прав-





да, пройти ее можно только один раз: Sublustrum на удивление линейен, и даже если вы пропустите какой-то шаг, всегда можно его пройти, проиграть просто невозможно. Ключ времени используется ровно столько, сколько он нужен – ресурс его работы ничем не ограничен. Минус это или плюс – сказать сложно. Ведь загадки тут не самые простые, над некоторыми из них приходится думать достаточно долго. И если бы не было возможности переиграть, сохраняться пришлось бы очень и очень часто. Может, это и добавляет реалистичности, но крайности типа киллера, убивающего проигравшего геймера, многим не по душе. Поэтому возможность биться над загадками раз за разом даже там, где по идее должна быть только одна попытка – это определенно хорошо.

Есть правда тут и простые задачи – такие, что решаются сходу и разбавляют собой общую череду событий. Такие можно разгадать за одну секунду, просто применив нужный предмет. Оный, кстати, сам «просится» в действие – просто по логике вещей.

Чем дальше в лес...

Тем сложнее загадки. Если на первой локации еще можно двигаться от одной задачи к другой, слепо доверяя дневникам и книгам, то уже на второй локации приходится думать своими мозгами. И когда этакий «природный солюшн» отбирают, первое время чувствуешь себя растерянным, но у более

ли менее опытного квестера проблем не возникает до четвертого уровня. Тут приходится применить врожденные навыки – слух и память. Увы, я в детстве дружил с медведями, поэтому на загадку с арфой Зола мне пришлось потратить немало времени. Прошел ее я самым что ни на есть простым методом – научного тыка. Покружив арфой, сообразил, что громкий звук – это верный путь. Ну, а натяжение струн регулировал пробежками с третьего не второй этаж. Да, это неправильный способ, но какой бы он ни был, он оказался дееспособен и потребовал не более часа. В общем, дело не в том, что я так поступил, а в том, что, несмотря на линейность, у каждой загадки существует несколько способов ее разгадать. Впрочем, гадать таким образом над шифром для сейфа или капсулы вряд ли стоит – есть и более простые и логичные способы разрешения этих задач. Единственное, что бы я хотел сказать – не смотрите в прохождение. Оных, думается, к моменту выхода игры и уж тем более журнала будет немало, но это именно та игра, в которой решение загадок дает время и шанс подумать, то есть загадки тут составляют половину атмосферы, и никак иначе.

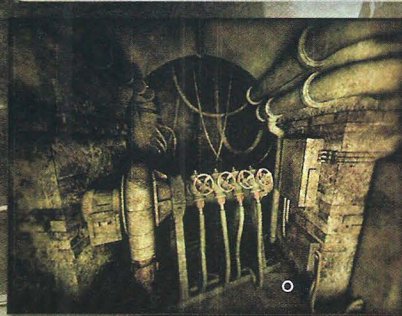
Люди? Человечки?!

Основой для развития действия в Sublustrum являются дневники и записи старшего брата. Их много, и первое время такое обилие чтения может раздражать. Хорошо, что читают его вслух и очень приятным голосом. С интонациями. Знаками препинания – паузами. Логически и осознанно. Такое обилие записей и их оживление призваны заменить собой общение с живыми и не очень персонажами.

В «роликах» и записях, по телефону брат говорит нам о тенях, которые то тут, то там встречаются в этом мире. Он упоминает, что они не склонны к общению, хотя на первой локации есть и другая информация: запись о родителях, например, говорит нам об осознанном контакте. Что пошло не так, почему пропали тени, почему их мало – загадка, которая для меня так и осталась без ответа. За все время пребывания в Мерцающем мире и в мире Sublustrum вообще мне попало только две настоящие тени – одна в трамвае, вторая на последней локации. За все остальные тени говорить не буду, так как ни один форум не дал четкого ответа на вопрос, есть ли они. Кто-то их видел, кто-то нет. Другие же говорят о разыгравшемся бурном воображении... Так или иначе, доверяйте только себе, ведь именно вам решать для себя, что есть Sublustrum.

Тень в трамвае, как и говорил брат, не склонна говорить. Потому что она знает много, а мы ничего. Ответить ей мы не можем – такой возможности никто нам не дал. Хотя, даже если бы она была, чем мы могли бы заинтересовать тень? Сказать, что нам интересно и мы можем послушать? Да, возможно ответ последовал бы, но тогда это был бы не Sublustrum. Ибо оный склонен создавать загадок и тайн больше, чем помочь разгадать их. Кто смотрел Секретные материалы, может понять, что такое ждать до конца и понимать, что ответа не будет. И его нет. Нет во всей игре. Последняя тень, которая предстает на пятой локации, ведет нас безмолвно, лишь предопределяя последний шаг. Вот он и становится самой сложной загадкой: мне пришлось потратить несколько дней, чтобы по-





пытаться найти другой путь и я до сих пор не знаю, почему его нет. Есть тысячи теорий, две основные и множество иных, но ни одна из них не является точной и доказанной.

Отсутствие персонажей на локациях и диалогов как таковых позволило разработчикам не только сэкономить время и силы на создание всего этого, но и дало возможность создать атмосферу такой, какая она есть. Будь в мире Sublustrum хоть один относительно живой человек, добрый или злой – без разницы, это разрушило бы его. Малейший звук, малейший шорох в темных коридорах мог бы развалить этот небольшой картонный домик.

Смотри. Слушай. Думай.

Кстати, о размерах. Локации в этой игре вовсе не такие большие, как можно было ожидать. В первом и втором мирах мы ходим по одной и той же квартире. Коридор, пару комнат, зала с растениями, подвал и мастерская – вот и все места, где нам предстоит побывать. Но из-за большого количества загадок, из-за динамично развивающегося сюжета этого вполне достаточно. Смены декораций после посещения капсулы достаточно, чтобы все вокруг изменилось. Чтобы изменилось отношение ко всему и осознания себя в этом мире. Локации прорисованы очень тщательно, настолько, что местами ощущаешь себя в Мерцающем, а не за компьютером.

После путешествия по комнатам и коридорам на большом свободном пространстве пустыни ощущаешь себя несколько неуютно, но бояться тут нечего: мир абсолютно безвреден – тут нет ни монстров, ни других существ, которые могли бы не то, что повредить, а хотя бы вступить с вами в контакт. Да

и потеряться на большом пространстве невозможно: игра просто-напросто не дает возможности пройти туда, куда вам не надо. В городе же Пустыни передвигаться можно более или менее свободно, но чтобы покинуть его, придется завести трамвай. Увы, но линейность не позволяет путешествовать по миру пешком, как мне бы этого хотелось. Наверное, велик был бы шанс погибнуть среди песков, но ведь трамвай идет совсем недолго, а значит – нескольких часов хватило бы, чтобы достигнуть Башни, следующей локации.

Кстати, по пути следования трамвая есть одна небольшая оплошность: ветви эмбриона обвивают провода, но оный прикрепляются к опорам. Как ветви, не разгибаясь, преодолевают эти препятствия – загадка не меньшая, чем вся логика и смысл Мерцающего мира.

Если же говорить о графике, как о сухой единице игрового строения, то даже так трудно судить о том, сколько трудов ушло на создание всего этого сложно: сам мир Sublustrum невелик, людей и других подвижных объектов тут мало... Да, это отвлекает... Даже временами дает возможность подумать, что разработчики просто сфилонили, решили не делать лишней работы... Но думаю, что это вовсе не так: ведь чтобы с помощью статики передать такую атмосферу, надо потратить не меньше, а может и больше времени, чем на то, чтобы сделать пластичных и юморных пластилиновых героев.

Что же касается звука, то многие из вас, наверное, знают, что за звуковое сопровождение Sublustrum получила на КРИ в этом году первую премию. Да, на самом деле часть атмосферы передается именно посредством музыки. И передать

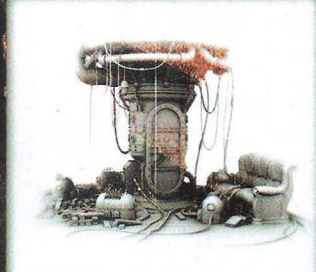
словами ощущения, которые возникают просто невозможно: не будь в игре такой музыки, таких звуков, это был бы уже не Sublustrum. В то же время, если забрать у него некоторые другие детали, заменить части головоломок, заметно это будет в меньшей степени.

Замкнутый круг

Не зря на форумах Sublustrum говорят о скрытых загадках. Но искать их в игре – гиблый путь. Тут все просто и линейно, никаких скрытых объектов или возможности избежать трагического конца игры нет. Скрытая загадка – это тайна, которую каждый должен раскрыть для себя сам. Понимаю, что говорить этого не должен, но в конце-концов нас ждет печальный итог, который превращает игру в замкнутый круг. Об этом говорят фразы брата главного героя, на это намекают события...

Помимо награды за звук, эта игра получила еще одну – как самая многообещающая игрушка года. В общем-то, КРИ решило все верно – в игре действительно есть на что посмотреть, есть чем заняться. Не понравится в Sublustrum может только одно – малое время игры. Даже при неумелом прохождении отнимает она максимум 12-14 часов, опытному же игроку понадобится менее десяти. В общем, мало, очень мало. К тому же, хоть сюжет и загадочен, он сам по себе просит продолжения, а вторая часть не обещана и скорей всего не наклеивается – игра вполне самодостаточна и в пояснениях не нуждается. Так или иначе, но вы не пожалеете о потраченном на Sublustrum времени и играть в нее стоит. Пусть даже всего лишь один раз.

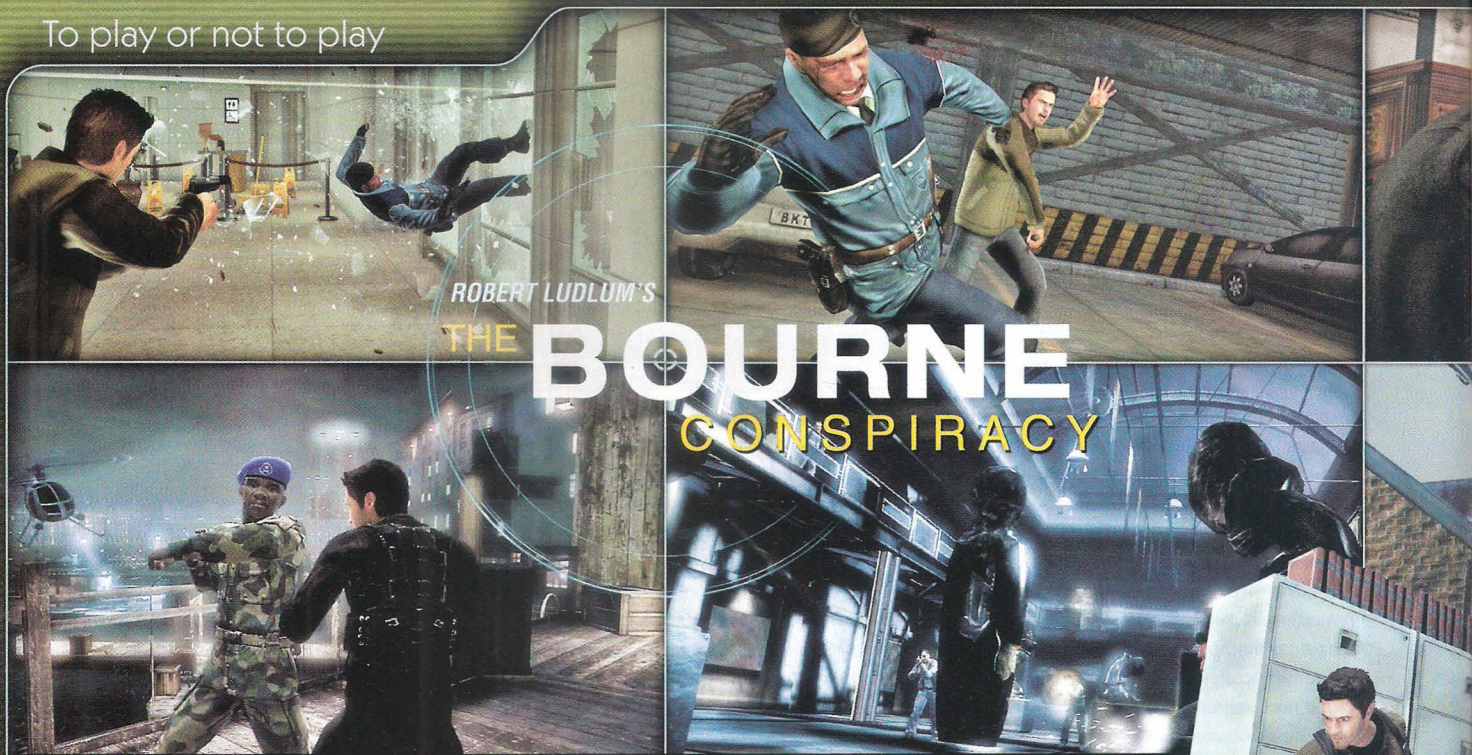
Alisa



Графика:	11
Геймплей:	12
Звук:	12
Управление:	10
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10

To play or not to play



ROBERT LUDLUM'S

THE BOURNE CONSPIRACY

ROBERT LUDLUM'S
THE BOURNE
CONSPIRACY

Жанр:

интерактивный боевик
www.bournethegame.com

Разработчик:

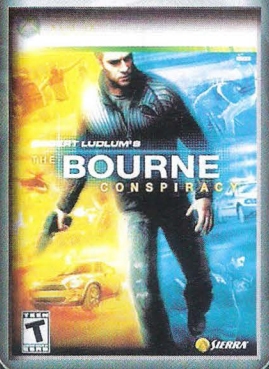
High Moon Studios
www.highmoonstudios.com

Издатель:

Sierra Entertainment
www.sierra.com

Системные требования:

консоль Xbox 360
или PlayStation 3



КТО-ТО ВСЕ ЭТО НАЧАЛ. Я ИХ ВСЕХ НАЙДУ

Начинаешь тему об играх по кинофильмам, и в голову сразу лезут далеко не самые хорошие мысли. За последние два месяца ситуация стала еще хуже, благодаря Iron Man и The Incredible Hulk, которые, в прямом смысле слова, опозорили платформу ПК. Если вы еще не играли в эти игры, то лучше и не играйте. Поверьте, им самое место в нашей рубрике «Ацтой». Казалось бы, достойной игры по кино-лицензии в ближайшем будущем ждать не стоит, однако нам в руки попала очередная «игра по фильму», которая неожиданно пробудила в нас надежду на то, что все-таки есть люди, которые умею делать достойные игры. The Bourne Conspiracy – новый проект компании High Moon Studios, который появился лишь в версиях для Xbox 360 и PlayStation 3. Те из вас, кто смотрел хотя бы один фильм из трилогии о похождениях Борна, сразу же поймут о чем игра. А те, кто смотрел все три фильма, наверняка заметили, что игра называется совершенно по-другому – «Конспирация Борна», в то время, как кинофильмы носят названия «Идентификация», «Превос-

ходство» и «Ультиматум». Действительно, создатели приобрели лицензию на серию книг Роберта Лудлума про Борна, однако с видимым удовольствием черпают вдохновения именно из трилогии. Если уж быть совсем точным, The Bourne Conspiracy копирует события первого фильма, но при этом стилистически она подobaет последним двум кинокартинам.

Вспомнить все

Так как игра создавалась, якобы, по серии книг, то внешность всех персонажей рисовалась с нуля. То есть, не стоит ждать, что в игре Джеймсона Борна будет играть Мэтт Деймон. «Конспирация Борна» начинается точь-в-точь, как и первая кинокартина. Джеймс плавает посреди океана в бессознательном состоянии. Уже через секунду он просыпается дома у себя в постели. Не пугайтесь, друзья, это всего лишь первый флэшбек. Первый потому, что вся игра построена на них. То есть вы будете собирать всю историю по кусочкам, по воспоминаниям Джемса. И когда, наконец, узнаете, каким образом оказались в океане,

(Джейсон нажимает кнопку звонка. Еще раз. Никто не отвечает.)
Мари: «Полагаю, тебя нет дома».

х/ф «Идентификация Борна»

флэшбеки закончатся. Другими словами, вы просто должны найти негодяя, который за всем этим стоит, и уничтожить его. Как и во всех голливудских блокбастерах.

Геймплей «Конспирации Борна» делится на три составляющие: перестрелки, драки и интерактивные сценки. Вы бегае по уровням, на манер Gears of War прячетесь за коробками, ящиками, стальными плитами и прочими предметами, и отстреливаете противников. Оружия здесь не много: присутствуют пистолет, винтовка, узи и дробовик. Боеприпасы можно подбирать как у убитых противников, так и в специально отмеченных на карте ящиках. Рядом с полосой здоровья есть и другая полоса, разделенная на три части. Убивая противников, вы постепенно накапливаете эту полосу. И как только заполнится хотя бы одна из частей этой полосы, вы можете нажать определенную кнопку, и Джеймс эффектно



застрелит врага (очень похоже на аналогичный прием из Stranglehold).

А вот рукопашный бой – это, безусловно, самая интересная и динамичная часть геймплея, ради которой стоит поиграть в «Конспирацию Борна». Если вы видели игровые ролики, то, наверняка, были впечатлены увиденным. Если же не видели, то драки в The Bourne Conspiracy выглядят примерно так, как и сражения в Assassin's Creed, то есть, очень круто. Что самое интересное – система управления проста до безобразия, за удары отвечают всего три кнопки: легкий удар, тяжелый удар, и блок. Легкий и сложный удар можно комбинировать между собой, поочередно нажимая то одну, то другую кнопку. Так же, как и в случае с перестрелками, во время драк вы зарабатываете очки. То есть – постепенно накапливаете полосу, разделенную на три части. Опять-таки, как только заполняется хотя бы одна из ее частей, вы жмете определенную кнопку, и Джеймс эффектно отправит противника в нокаут. Под словом «эффектно» я подразумеваю то, что Борн использует любой подручный предмет, или стукнет врага головой об стену, или пришибет его дверью, или выполнит какой-то потрясающий прием. Смотрится это до такой степени шикарно, что хочется вообще убрать из игры перестрелки, и оставить только рукопашные сражения. А если вы заполните все три части полосы, то Джеймс уложит сразу трех или четырех противников. В «Конспирации Борна» вы повстречаетесь с некоторыми ключевыми врагами – или, проще говоря, боссами. И если для простых противников достаточно одного эффектного приема, то в случае с боссом их нужно будет использовать

около 6-7 раз. Во время драк у персонажей на лице появляются синяки, порезы (если противник использует нож), кровотечения. Правда у Борна все это безобразия исчезает уже через пять секунд – здоровье восстанавливается автоматически, никаких аптечек в игре нет.

Очень хорошо вписались в геймплей «Конспирации» и интерактивные сценки. Для тех, кто не понял, о чем идет речь, поясним: это такие игровые моменты, когда вам нужно быстро отреагировать, и нажать кнопку (или кнопки), появившуюся на экране. Ближайшим ориентиром можно назвать Fahrenheit (Indigo Prophecy). Абсолютно в каждой миссии есть такие сценки, причем встречаются они далеко не два или три раза. Если брать в целом, то The Bourne Conspiracy – это такой интерактивный боевик, где вы по больше мере принимаете роль наблюдателя, и лишь изредка принимаете непосредственную роль во всем этом бешеном экшене. То есть, ваша задача состоит лишь в том, чтобы бегать, драться, стрелять и убивать противников. Все те эффектные сцены, которые вы видели в роликах, игра совершает сама за вас. Например, миссия, где Джеймс выполняет роль снайпера, основана полностью на интерактивных сценках. Перед вами лишь прицел снайперской винтовки, и кнопки, появляющиеся на экране. В данном случае вам просто необходимо внимательно следить и нажимать определенные кнопки, за всем остальным вы наблюдаете на экране.

Выбор сделан

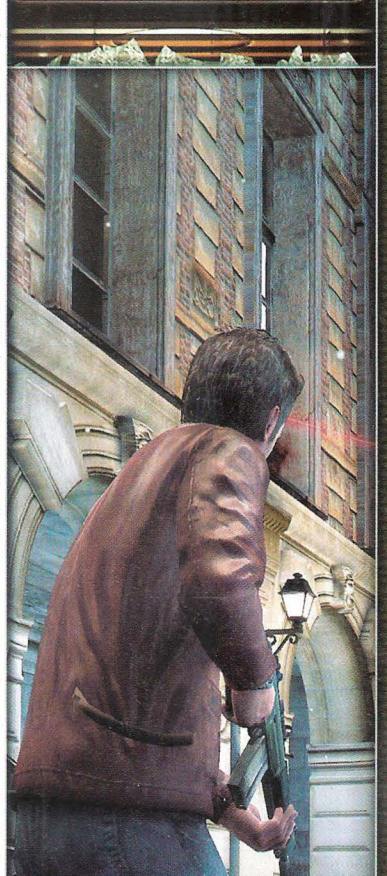
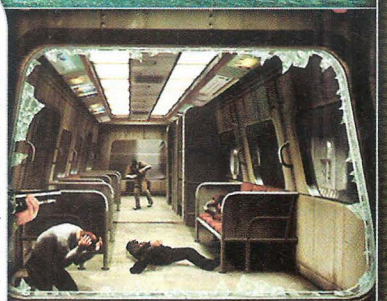
Игра смотрится красиво, но не более того. Картинка,

сама по себе, симпатичная, но вот спецэффекты заметно устаревшие. Анимация персонажей отращения не вызывает, она реализована очень грамотно, и на должном уровне. Как уже было сказано выше, все то, что вытворяет Борн с противниками, выглядит просто шикарно. Физическая модель тоже приближена к реальности. Здесь нет тотальной разрушаемости, но витрины, стекла, бутылки и прочие бьющиеся предметы разлетаются на кусочки во время динамичных перестрелок. Из минусов можно отметить еще и миссию в Париже, когда вы на автомобиле отрываетесь от полицейских. Эта миссия портит почти всю игру, и совершенно не вызывает интереса. С одной стороны оно и понятно, что такая миссия всего лишь одна, и делать из нее новый Need for Speed вовсе не за чем, но некоторые детали, такие как управление и скорость, можно было бы улучшить.

Вывод Борна

The Bourne Conspiracy является одной из тех игр, которые, можно и пропустить, но с другой стороны – лучше все-таки ознакомиться. Само собой, покупать консоль ради нее не стоит, но если есть возможность поиграть в игру, то воспользуйтесь ею. Шесть часов динамичного геймплея подарят вам массу удовольствия, и именно исключительно за счет рукопашных боев и интерактивных сцен. Пусть в основу всей игры и положены скрипты, но от этого она ничуть не хуже. Но играть в нее во второй раз, к сожалению, будет уже не интересно. Впрочем, от этого проекта большего и не требуется.

Ян «Dexter» Одарченко



Графика:	7
Геймплей:	9
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	5

ОЦЕНКА 8

«Я и ты, ты и я стали словно
немые куклы, я и ты, ты и я —
мы играем без фальши...»
Трактор Боулинг, «Игра»

INDIANA JONES
THE
ORIGINAL ADVENTURES

ПЛАСТМАССОВЫЙ МИР

Жанр:

адвенчура

[www.lucasarts.com/
games/legoindianajones](http://www.lucasarts.com/games/legoindianajones)

Разработчик:

TT Games

www.ttgames.com

Издатель:

LucasArts Entertainment

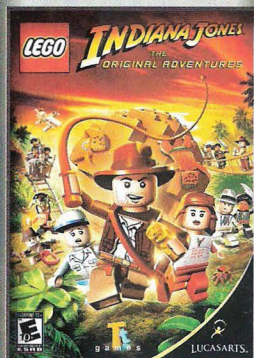
www.lucasarts.com

Рекомендуемые системные требования:

Процессор: 1,8 МГц

Память: 512 Мб / 1 Гб
с Vista

Видео: 256 Мб



PC | DS | PS2 | PS3 | Wii | X360 | PSP

Уигр с юмористическим оттенком всегда был, есть и будет один недостаток: если игра сделана на основании книги или фильма, то у нее есть немалые шансы остаться непонятой той массой народа, которой до первоисточника — как до погоды на южном полушарии Юпитера в прошлом году. Нечто подобное можно сказать и о рассматриваемой игре — если не воспринимать ее как пародию на трилогию (четвертая часть не в счет — фанаты трилогии до сих пор плюются в адрес атомноустойчивых американских холодильников), есть баальшущий шанс пару раз долбануть пластмассовой лопатой пластмассового же крокодила по башке и с тяжелым вздохом о зря прожитых минутах снести сей продукт с винта. Для остальных же игра вполне способна стать средством, поднимающим настроение и заставляющим лишний раз улыбаться этой пародии на пафосные злоключения доктора Джонса.

По сути, игра является таким же отображением трилогии, как две части Lego Star Wars. Легко узнаваемые персонажи из фильма в своей пластмассовой реинкарнации бодро носятся по локациям, причиняя добро и нанося справедливость таким же узнаваемым и пластмассовым супостатам, разгадывая головоломки (которые, к слову, стали просто до неприличия легкими и примитивными) и собирая денежку для открытия новых персонажей, костюмов и т.д. Словом, консольный дух цветет и здравствует. Как

и раньше, предметы окружающего вторника, супостаты, боссы да и сам протагонист весело рассыпаются на кусочки пластика с той лишь разницей, что теперь фирменным девайсом для превращения их в джибзы является не джедайская сабля, а совсем даже индианаджонсовский хлыст. Последний, к слову, еще юзается для перепрыгивания через пропасти и прочих акробатических извращений. Кроме него героям игры придают уверенности, и веса в руках, мечи, ножи, пистолеты, палки и прочие средства для уничтожения и уничтожения себе подобных. Также из интерактивного оружия можно отметить лопату, которая вообще бьет все рекорды по многозадачности — ею можно выкапывать клады, использовать как весло при плавании на плоту и, конечно же, ею можно огреть враждебно настроенную личность по непутевой пластмассовой башке.

Сюжет, как и раньше, напрямую взят из оригинала, но вот подан он максимально комично. Параллели с оригиналом превращают игру в одно большое полуторагигабайтное пасхальное яйцо. Даже само изображение героев серии в виде пластмассовых уродцев невольно вызывает на лице легкую улыбку, так что уже говорить о сценках, в которых эти персонажи участвуют. Не знаю, как там звали парня, который их оцифровывал, но я лично дал бы ему звание Папы Карло от программирования. Его детища так и не научились

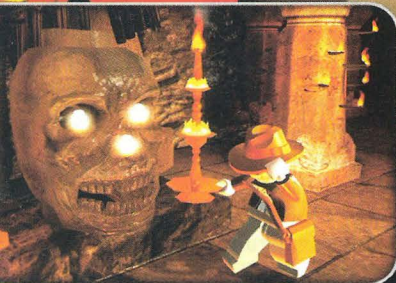
членораздельно разговаривать, но после Worms 3D и Lego Star Wars это воспринимается как совершеннейшая норма.

Наиболее эффективным (а точнее, единственно возможным) способом получить от игры приятные эмоции является ее кооперативное прохождение в компании с кем-нибудь настолько же обезбашенным, чтобы в это сыграть (правда, в моем случае напарником был младший меня на 10 лет брат. Если честно — это было реально клево). При игре в одиночку управление напарником берет на себя компьютер, порой вызывающий из глубин сознания и подсознания перлы непечатного лексикона ввиду своей патологической тупости. А переключаться между персонажами приходится, так как нередко способности одного дополняют способности другого — один прыгает через пропасти, другой может пролезть в узкий лаз... При повторном прохождении уровней выбор нужных персонажей позволяет открывать недоступные ранее локации, на которых также можно найти массу интересного и полезного. Без подобного копательства игра стала крайне непродолжительной и, как следствие, всем патологическим нелюбителям «консольного коллекционирования» категорически противопоказана. Собственно, здесь, как и в предыдущей части (ну не могу я считать ЛСВ непредшественником этой игры)



Графика:	8
Геймплей:	9
Звук:	8
Управление:	7
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 8



сама игра начинается только после ее первого прохождения.

Вместо бара в ЛСВ здесь мы имеем родной институт рахитологии... простите, археологии доктора Джонса. Здесь открываются новые персонажи, ролики и т.д., и отсюда же начинаются все вояжи многострадального ученого. Выбираем локацию, режим (обычное/повторное прохождение), компаньонов – и вперед, не хватает только деревянной ноги да сидящего на плече попугая, иступленно вопящего «Пиастры!». К слову, компаньонов для охоты за теми самыми пиастрами можно выбирать и в ходе игры, переключаясь между всеми открытыми персонажами и используя их способности – парни с базами разносят в пух и прах проходы на секретные локации, аборигены с помощью челоубий выманивают те же проходы у статуй, ученые расшифровывают

хитрые иероглифы и вуаля – новый плацдарм пластмассового безобразия открыт для обозрения, посещения и погрома.

О графике и звуке в играх подобного толка особо распространяться нечего – не вздорно, но зазорно. Все весело, мультяшно, красочно. Правда, иногда созерцание экранного действия прилично портит торчащая в неудобном месте (нет, не в зад у главгера) камера, но этим страдают почти все консольные порты.

В общем, игра рекомендуется как всеядным геймерам младшего поколения, так и бородатым любителям Индианы Джонса, ненапрягающего юмора и нескучного кооператива. Также она категорически показана братьям, дерущимся вдвоем за место под монитором – да здравствует кооператив, приносящий мир и покой в беспокойные геймерские души. И да пребудет с вами хлыст!

Михаил «Фокс» Лисица

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ! Sony III - Sony II - Sega II

Sony Playstation 3 - 2900 грн.

Sony Playstation 2 - 915 грн.

Sega Megadrive 2 - 125 грн.



Беспроводный аналоговый джойстик PS2 140, мод. HH-420 – 175 грн.

Беспроводный аналоговый джойстик PS2, мод. PT-PS2055 – 175 грн.

MC PS2 (Опор. 64 meg.) SCPH-10020 – 162 грн.

MC PS2 (Опор. 32 meg.) SCPH-10050 – 147 грн.

MC PS2 (Опор. 16 meg.) SCPH-10030 – 130 грн.

MC PS2 (Опор. 8 meg.) SCPH-10020U – 111 грн.

Джойстик Sony PS3 – 370 грн.

Кабель HDMI для Sony PS3 (1.8м) TB-PS3-C01 – 160 грн.

Картриджи для Sega II Genesis – 15 грн. (Акция!)

**Sony III
Sony II
Sega II**

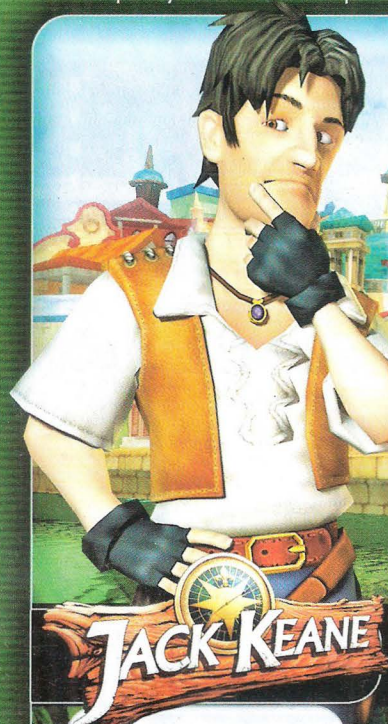
voronko80@list.ru

ICQ: 384566143

моб. 8(067)7999553

Sony Playstation 3 • Sony Playstation 2 • Sega Megadrive 2

ЧП Воронко



ТАКАЯ ЗНАКОМАЯ ИНДИЯ

Жанр:

квест

www.jackkeane.com

Разработчик:

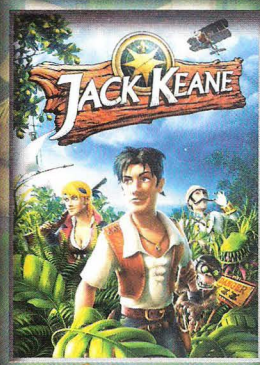
Deck13 Interactive

www.deck13.com

Издатель:

Play Ten Interactive

www.playten.com



Студия Deck 13 – уже не новичок на рынке компьютерных игр. Предыдущая авантюра под названием Ankh успела завоевать некоторую популярность среди квестоманов. Поэтому появления безбашенного и отважного Джека Кина ждали не то, чтобы с нетерпением, но с интересом. Особенно – в свете неутрачиваемых сетований игроков и критиков по поводу загибания, а также загнивания жанра авантюры как такового. Безусловно, найдутся те, кто увидит пагубные симптомы скорого конца и в свежевыпущенном Jack Keane. Но стоит ли?

Нет, никаких сверхоткрытий и неожиданностей новая игра нам не принесла. Добротно сделанный классический квест с милым юмором и колоритными персонажами вряд ли тянет на статус «спаситель жанра». Но в качестве приятного способа скоротать время, и, попутно, потренировать серые клетки – вполне пойдет.

Это – конспирация, идиот!

В основе сюжета лежит реальная история о капитане, посланном английской королевой на один из индийских островов для выполнения важного задания.

Только успел мореплаватель-неудачник по имени

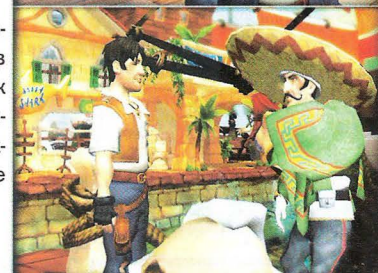
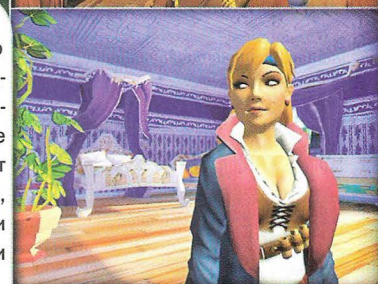
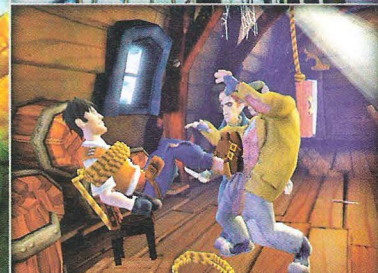
Джек Кин выбраться из очередной переделки, как настала его Большая Миссия. (Что может быть хуже). По заданию самой Королевы герой должен встретить в Кейптауне секретного агента и доставить его на Остров Зуба (Tooth Island), где строит свои жуткие и коварные планы сумасшедший ученый Доктор Т. (По совместительству – злобный гений). По дороге за Джеком и Ко увязывается миловидная, но ненадежная девушка Аманда. (Правда, Кин сам нашел блондиночку в раздевалке, но кого это волнует). Агент оказывается совершенно помешанным на конспирации и очаровательно бесполезным. По прибытии к месту назначения корабль отважного капитана терпит крушение, команда вместе с Амандой (простите за каламбур) смывается в шлюпку, а секретный агент некоторое время путается под ногами, после чего попадает в пасть к некоему зверю, избавив, наконец, героя от своего надоедливости присутствия. Стоит ли объяснять, что отныне предоставленный сам себе Джек будет вынужден самостоятельно разбираться с доктором Зл... в смысле, Доктором Т. и спасать королевский чай от гибели? Как, неужели я не сказала, что весь сыр-бор начался из-за утреннего чая английской

Королевы? Кстати, в процессе обнаружится таинственная связь Кина с этим островом и происходящими на нем странными вещами.

А может, вы еще разок меня стукнете?

Сюжет игры стопроцентно линейен – и это одна из немногих грустных ее особенностей. Конечно, для авантюры подобный порок не столь ужасен, как для RPG, например (да и вообще в жанре квеста – общее слабое место, если честно), но все равно обидно. Впрочем, проработанность существующей единой линии в каком-то смысле компенсирует отсутствие боковых ответвлений.

Если задачки в Jack Keane нельзя назвать сверхсложными, то в изяществе и парадоксальности им не откажешь. Часто, чтобы добиться результата, приходится продумывать двух или даже трехходовые комбинации с предметами и диалогами. Большая часть заданий ограничивается стандартным «достань–склеи–принеси–получи», но есть и более интересные варианты. Чего стоит, например, первый же квест по отвязыванию героя от стула: чтобы дотянуться до ножа, нужно трижды получить по интерфейсу от бандитов. Перед чем, естественно,



Графика:	8
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 9

Мария

придется их спровоцировать. Столь же забавна комбинация по съеданию обезьяны мясоедным растением – всего лишь с целью остановки динамо-машины, которую мартышка крутит.

Впрочем, разработчики проявили достаточную степень гуманизма по отношению к мозгам геймеров. Сильно напрягаться не придется. Задач на время в игре нет вообще. Головоломки в их классическом варианте – тоже. Все необходимые предметы лежат только что не под носом, на фоне окружения их прекрасно видно. Наверное, пиксельхантинг нынче не в моде. Если мы не смогли найти какое-то нужное звено в цепочке вещественных преобразований, скорее всего, это значит, что вождь-ленный предмет достанется герою в процессе общения с кем-нибудь. Следовательно, разговаривать придется со всеми, скрупулезно прорабатывая все возможные варианты ответов. Иногда ключевая линия в диалоге настолько мало отличается по смыслу от остальных, что обнаружить ее «подарочность» можно лишь методом научного тыка – в смысле, перепробовав все. Впрочем, необратимых проколов в игре не бывает: любую беседу можно «переиграть».

Сам процесс коммуникации с окружающими персонажами доставляет поистине эстетическое наслаждение. Традиционный английский юмор в сочетании с ярко про-

писанными типажам (это касается буквально каждого NPC) являются именно той «изюминкой», которая придает Jack Keane особое очарование. Сценарист не пожалел времени и вдохновения на реплики эпизодических персонажей. Не только Агент, Аманда, матросы, сам Джек и Доктор Т. выписаны с наибольшей возможной степенью индивидуальности. Тем же «недугом» страдают: флегматичный продавец в магазине, самодуры-стражники в деревне, погонщик слонов, бабушка с джемом и множество других «попутчиков», фигурирующих буквально в одной сценке. Пожалуй, наиболее запоминающейся и колоритной кажется индийская девушка-невеста, встреченная Джеком на другой стороне пропасти, через которую герой пытался перепрыгнуть. Более умилительно меркантильного существа автор не встречал не в одной игрушке, книжке, фильме, равно как и любом другом источнике!

Экзотика, сэр.

Одна из немногочисленных слабых сторон Jack Keane – графика. Отдавая должное вполне милой мимической анимации персонажей в диалогах, стиливому единству и аккуратно сделанным пейзажам, нельзя не признать: все это было бы здорово – десять лет назад. А сегодня уже смотрится несколько архаично. Недостаточно детализованные текстуры и часто угловатые движения героя

разработчики попытались компенсировать яркостью красок и экзотичностью ландшафтов. Игрока действительно ждет «колористическое пиршество» – экран отливает всеми оттенками зеленого, малинового, ярко-голубого и карнаежно-желтого. Оно и понятно. Индия ведь!

Порадовала озвучка. Юмористические ролики и сценки в таком исполнении «играют» как нельзя лучше. Многие персонажи говорят с акцентом – каждый со своим – что еще более усиливает комический эффект.

Капитан, капитан, улынитесь

Безусловно, прорывом в области «возрождения», а также «поднятия с колен» жанра авантюры Jack Keane не стал. Вряд ли разработчики даже и ставили себе такую цель. Вполне возможно, что в Deck 13 никто не знает, что «традиционный квест» уже лет десять как стоит на коленях. И это – к лучшему. Потому, что получилась у ребят веселая, интересная, совершенно классическая игра. Не без недостатков, но вполне достойная потраченного на нее времени. Если бы разработчики занимались «спасением жанра», вряд ли получился бы такой легкий и приятный проект.

Улыбайтесь, господа, улыбайтесь. Сами знаете, что обычно делается с серьезным и трагическим выражением лица.

ЛЕГЕНДЫ СТРАНСТВИЙ: НАЧАЛО

Жанр:

логическая аркада

Разработчик:

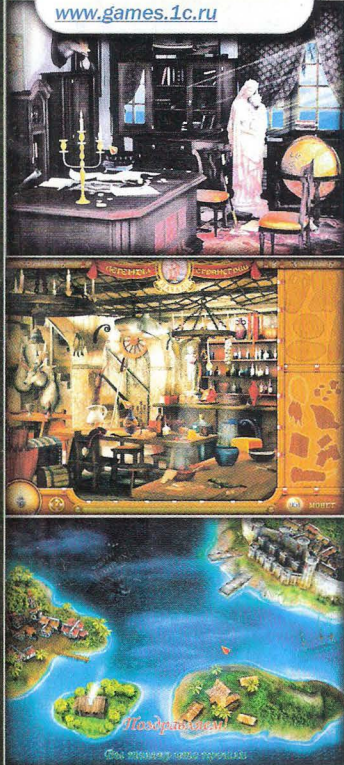
Artogon

www.artogon.com

Издатель:

1C

www.games.1c.ru



ИЩУЩИЙ – ДА НАЙДЕТ!

Приключения всегда находят искателей приключений. Как насчет небольшого экскурса в эпоху корсаров? Необычная история о женщине, капитане пиратского корабля, потерявшей команду и сам корабль в схватке с легендарным Летучим Голландцем. А ведь среди команды был и ее любимый человек.

Горе не беда – девица знает, как вернуть своих верных друзей: для этого нужно всего лишь найти их личные вещи, и команда, хотя бы в виде духов, не покинет больше своего капитана. Но одно дело – знать, другое дело – делать. Ведь вещи раскидало по всему побережью, и в немалых количествах. Пойди пойми, что из них кому принадлежало. К счастью, наша героиня помнит очертания принадлежавших экипажу предметов, и, собрав несколько подходящих, активизируется хрустальный шар, при помощи которого можно найти аномальные предметы. Аномальные – это те, которые нельзя увидеть в обычном

мире, зато при приближении к нему, магический шар светится, а когда предмет попадает в его поле, внутри полыхает огонь.

Казалось бы, что может быть проще – собрать вещи и – айда по морю! Но даже их не так просто собрать: похожих, но абсолютно ненужных вещей предостаточно, а после нескольких неправильных выборов, у вас отбирают часть богатства – 10 золотых монет. При этом вам на какое-то время не будут давать нормально видеть места расследования: под водой рыбы подымут пузырьки, в хижине взбунтуется рой насекомых или все будет застлано паром. Восстановить свое утраченное богатство не трудно: 10 золотых можно получить за каждый найденный аномальный предмет, немного золотых можно получить и за каждого отысканного члена экипажа.

Бывает, кажется, что нужный предмет найти просто нереально. Тогда в качестве помощника можно взять компас,



который будет стрелкой указывать на положение нужной вещицы, правда и за это удовольствие придется заплатить, и немало – 50 золотых монет.

Игра, несмотря на всю свою простоту, получилась атмосферной: под водой можно разгонять рыбок, в котле кипит какое-то варево, на судне светятся руны, при этом предметы почти всегда соответствуют месту. Картины замечательно дополняют природные для ситуации звуки. Играя, можно немного познакомиться с пиратским бытом и командой судна с розовыми парусами. И не зря – ведь это только первая часть трилогии.

Графика:	10
Геймплей:	6
Звук:	6
Управление:	12
Сюжет:	-

ОЦЕНКА 8

ПТИЧКИ НА ПРОВОДЕ

Жанр:

логическая аркада

Разработчик:

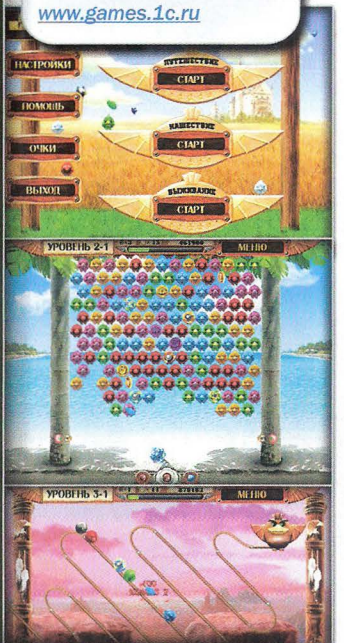
Day Terium

www.dayterium.com

Издатель:

1C

www.games.1c.ru



ЛЮБИТЕЛЯМ ПТИЧЕК

Пингвин – не единственная примечательная птица в игровом мире. Есть еще много забавных, симпатичных, зеленых, красных, желтых, белых... с ними можно устраивать разнообразнейшие забавы, которые помогут скоротать не один вечер.

На диске спернатыми есть аж три вида забавы: «путешествие», «нашествие» и «выживание». Неизвестно, в какое путешествие собирались наши разноцветные представители отряда птичьих, только мрачные вороны толкают их по проводу прямо в пасть большому хищному птице. Задача игрока – отменить обед, выбив всех птиц перед мрачной стаей, а выбиваются они только одного цвета, собравшись в стаи по три или больше. Чтобы увеличить численность одноцветных птах, и дается игроку пушка, заряженная точно такими же, цветными и пищущими зарядами.

В любом случае, путешествие не станет скучным: несколько локаций, каждый раз – другая форма провода, все больше хищных птиц в кадре, все быстрее идет линейка, все больше цветное разнообразие в стае, но и новые спасительные бонусы не заставляют себя ждать. Как только одна порция птичек срывается, выводиться другая, и так – до полной победы над обедом.

Точно так же идет игра и на выживание, только птички уже идут одной порцией, рассчитанной на весь уровень. Игра становится гораздо сложнее и интереснее, если первая успела поднадоесть.

Совсем иначе выглядит «нашествие»: после такой картины медленно опускающейся вниз массы птиц, наверное, Хичкок бы заплакал. Но задача – не уклоняться от помета, а опять

же, спасти пернатых друзей: внизу натянута высоковольтная линия, и ее разряд не обещает ничего приятного.

Операция спасения действует по все тому же принципу: при помощи птицепушки собираем три или больше соприкасающихся пернатых шарика, и они выбывают из общего потока.

Правила вроде простые, давно известные и по другим играм, но аркада получилась красочной, забавной и увлекательной, с ней не замечаешь хода времени. Проверено.

Графика:	10
Геймплей:	12
Звук:	12
Управление:	10
Сюжет:	-

ОЦЕНКА 10

СКОВАННЫЕ ОДНОЙ

Нянькой подработать не желаете? Нет, вы не подумайте чего, у этих маленьких разноцветных паучков с очаровательными глазками есть бабушка Агата для того, чтобы за ними присматривать. Но разве за такими сорванцами уследишь? Бабуля уже не та, сил бегать за каждым нет, а детей немало прямо сказать, очень немало, и они порой так заигрываются, что часто путаются в собственной паутине.

В общем, все просто, но подумать немного все-таки придется: паучки распутываются, только если их паутинки между собой не пересекаются. Но пойди их распутай, на месте им не стоит, играть хочется, вот и перемещаются понемногу время от времени. А то и хороводы водят, вокруг костра или большого гриба. Помощь будет в виде подсказок бабушки Агаты, очень современной паучихи, не выпускающей изо рта курительной трубки. Она не только дает полезные советы по построению и наставлению мохнатой и глазастой молодежи, но и время от времени шутит, что само по себе неожиданно, как для бабушки.

А вот дедушка у паучков вполне себе ожидаемый: «немного не в себе», по словам самой Агаты. Маленькие паучки его боятся, разбегаются, едва увидев, а он в свою очередь рад стараться – то и дело пытается

вклинуться в процесс распутывания с наставлениями и воспитаниями. То ли дело – шмель. Летит себе, никого не трогает. Вот только ребята сразу же бегут за ним: в паучьей семье он считается чуть ли не самым вкусным деликатесом.

В общем, совершенно не скучно в семействе паучков. Даже наоборот, интересно. То и дело новые истории случаются, новые знакомства, приключения. Все это – под неторопливую джазовую музыку, по которой, кстати, можно и узнать о приближающейся помехе в виде дедули или шмеля.

Хорошая игра для тех, кто не любит спешки, заканчивающегося времени, отнимающих процентов жизни, кто ищет спокойного развлечения не без взаимодействия серого вещества, которое могло и заскучать в черепной коробке без малейших задач.

ПАУЧКИ!

Жанр:

логическая аркада

Разработчик:

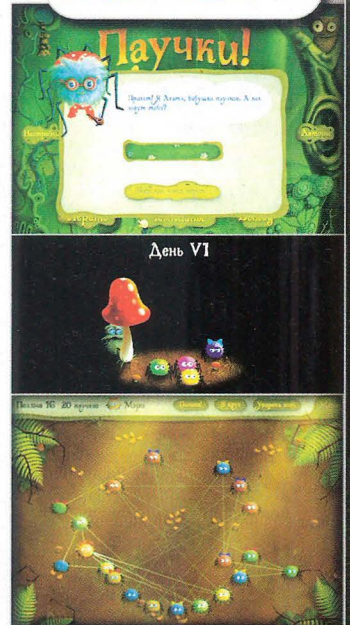
Relish Games

www.relishgames.com

Издатель:

1C

www.games.1c.ru



Графика: 8
Геймплей: 8
Звук: 12
Управление: 10
Сюжет: -

ОЦЕНКА 8



В ПОИСКАХ ЛЕГЕНДЫ

Увлекательное путешествие, которое придется по вкусу любителям головоломок. Нам предлагают отыскать однажды исчезнувший с лица земли загадочный материк Атлантиду. Для этого придется пройти почти все побережье Средиземного моря, побывав в семи странах-колыбелях цивилизации, которые в древности сильно повлияли на развитие культуры мира: Финикия, Вавилон, Египет, Карфаген, Римская Империя, Греция и легендарный город Троя.

Задача игры – во время путешествия по каждому из

государств, высвобождать кусочки древних артефактов, затерянных среди фишек. Принцип убирания ненужных фишек – древний, как и сами страны: за один ход составить линейку или столбик по три или больше при помощи близлежащих. С исчезновением фишек кусочки артефактов падают вниз и высвобождаются. Конечно же, с каждым новым уровнем высвобождать кусочки артефактов становится все труднее и труднее, появляются фишки, посаженные «под замки» и замерзшие, а в самой мозаике – каменная стена, через которую не может выйти кусок артефакта. Появятся и камни в этом огороде, начнет катастрофически не хватать времени.

Чтобы справиться со всеми препятствиями, можно собирать бонусы, разбивающие фишки и помогающие менять их местами, дополнительное время – всех их, как и кусочки артефактов, можно собирать

на некоторых уровнях. Есть бонус, действующий на всех уровнях: убрав несколько линеек с четырех и более фишек подряд, получаем солнечный заряд, разрушающий несколько фишек внизу мозаики и в случайных местах.

Всего предстоит найти семь артефактов, обладающих силой семи стихий. Они лягут на алтарь Посейдона, и он укажет путь к затерянному материку. С каждым новым уровнем, продвигаясь по побережью, игрок сможет узнавать все больше нового о странах его пребывания, о культуре и быте здешнего населения, а по входу в каждую новую страну его ждет вводный ролик, который можно будет снова просмотреть из главного меню.

После прохождения всего Средиземноморья и нахождения Атлантиды, можно получить настоящий приз за свои старания – красивый скринсейвер подводного мира Атлантиды.

ВОЗВРАЩЕНИЕ АТЛАНТИДЫ

Жанр:

логическая аркада

Разработчик:

Platrix Entertainment

Издатель:

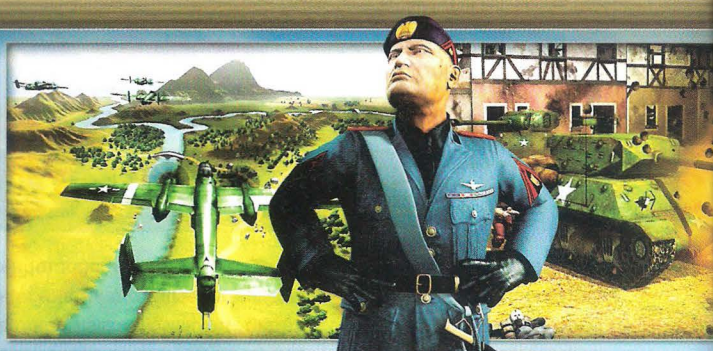
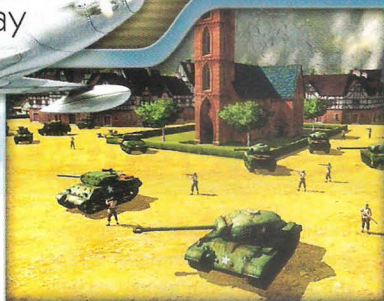
1C

www.games.1c.ru

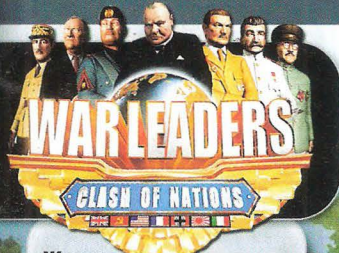


Графика: 10
Геймплей: 12
Звук: 12
Управление: 10
Сюжет: -

ОЦЕНКА 10



ТОВАРИЩ СТАЛИН, ЧТО ВЫ КУРИТЕ?



Жанр:

жалкое подобие игр серии Total War
www.warleaders-game.com

Разработчик:

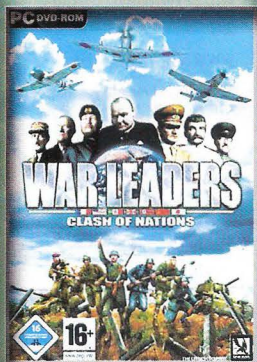
Enigma Software Productions
www.enigmasp.com

Издатель:

The Games Company
www.the-games-company.com

Системные требования:

P-4 2,0
Память – 1 Гб
Видео – 128 МБ



Графика:
Геймплей:
Звук:
Интеллект AI:
Сюжет:

4
3
3
3
10

ОЦЕНКА 4

Когда семь наций сходятся в жаркой кровавой битве, мир переворачивается, и земля начинает трястись от страха и боли. Семь великих стран, семь народов, семь гениальных военачальников плюс минус остальные мировые державы. Одним словом – война. Вторая Мировая война. Самая ужасная из всех войн человечества. Вроде бы СССР, при хиленькой помощи союзников выиграли ее в реальном мире. Но это в реальном мире. А в электронной вселенной War Leaders: Clash of Nations, созданной Enigma Software Productions, все по-другому. Вторая Мировая война здесь идет по иному сценарию. По твоему личному эксклюзивному сценарию. Ты можешь стать у руля одной из семи стран-участниц военных действий, и собственноручно захватить весь мир, ну или бесславно сгнать во мраке истории.

Каждую великую нацию возглавляет реальный исторический лидер: Бенито Муссолини в коричневом мундире командует режимом «наци» в Италии, Шарль Де Голль пафосно говорит пустые речи от имени Франции, товарищ Йосиф Сталин топит в крови врагов СССР, Уинстон Черчилль переводит сигары во славу Великобритании, Франклин Рузвельт пиарит хиленькую армию США, Хидеки Тоджо машет самурайским мечом, стоя на мостике флагманского корабля Японии. Только лишь одну, самую центровую и эпохальную державу Второй Мировой Войны – Германию представляет абсолютно выдуманный персонаж, некто – Рудольф Тесслер. Суть данного хода создателей лично мне непонятна. Если господа из Enigma Software Productions так не любят сумасшедшего Адоль-

фа, то зачем делать игры на тему Второй Мировой войны?

Но, как бы там ни было, одеваем каску и вперед – в бой! Во славу тех, кого ты выбрал!

Нацисты не пройдут!

Если отбросить все словесные экивоки и хитросплетения сюжета, игра War Leaders: Clash of Nations – это не что иное, как грубый клон игр серии Total War. Очень грубый, и очень клон. Разработчики просто и тупо содрали всю концепцию и принципы раскрученной серии, поставили их на рельсы Второй Мировой войны, добавили плохо прорисованных танков и самолетов, и вуаля – новенькая стратегия готова. И поначалу она даже кажется интересной – миниатюрная фигурка вашего лидера, путешествующая по мировой карте – это как минимум прикольно. Пять министерств (экономики, исследований, внутренних дел, обороны, дипломатический корпус), существенно облегчающих игровой процесс. В битвах участвуют все виды и рода войск, начиная от пехоты, и заканчивая огромным линкором японских ВМС. И это как минимум – интересно.

Но только поначалу. До первого серьезного сражения, до первого покушения на вашего военно-политического лидера, до первого максимального приближения камеры к полю битвы, во время не автоматических разборок стенка на стенку. Короче говоря, до первого действительно стоящего события на глобальной мировой карте.

Очевидно, господам разработчикам не хватило сил, умения или просто денег, для того, чтобы как следует доработать свой, безусловно, амбициозный проект до нормального

удобоваримого вида. А может, они посчитали, что и того, что есть – хватит? Хотя, если учесть, что игра разрабатывалась больше трех лет, то второй вариант лично у меня отпадает сам собой.

Представьте себе слабенький ландшафт, на котором дрожат текстуры, полный сражающихся довольно прилично прорисованных бойцов армий народов мира. Представили? Ну, тогда добавь сюда полное отсутствие мозгов у всех воинов противоборствующих сторон, убогую систему повреждения, и безумно неудобную систему контроля боевых подразделений. Что, нравится картинка? Вот и мне не особо. А если вспомнить, что лидер нации уникален, и его смерть влечет за собой немедленную концовку игры, со скучным подсчетом событий, происходящих после смерти Единорога Светоча, становится совсем грустно. Уж очень не радужная эта перспектива – играть, играть, развиваться, развиваться, а потом получить сообщение, что вражеский диверсант только что склеил лапы одному из отцов великого народа, и тупо вглядываться в расчетное текстовое меню. Совсем невесело получается – рука даже к сейву отказывается тянуться. Особенно, если его нет.

Вывод

War Leaders: Clash of Nations – скучная, неинтересная и меня очень разочаровавшая игра. Шпилить в нее можно исключительно в глобальном режиме, в режиме «реального боя» играть строго запрещено – настроение испортится так быстро, что моргнуть не успеешь.

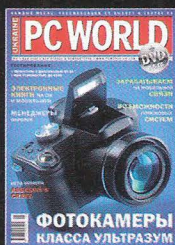
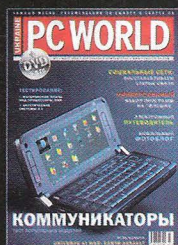
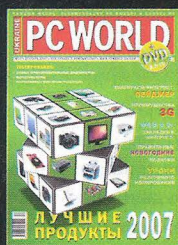
жЫВотное

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ: РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫБОРУ И СБОРКЕ ПК

UKRAINE

PC WORLD

ПОДПИСКА



ВСЕМ ЧИТАТЕЛЯМ, ОФОРМИВШИМ ПОДПИСКУ ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ, – ПРИЗ – НАУШНИКИ

Оформление подписки
через редакцию:

- Перечислите деньги на наш расчетный счет, вписав в счет-фактуру плательщика (название компании или фамилию, имя и отчество) будущего получателя журнала.

- **Обязательно** заполните и вышлите лист доставки или его копию:

- **письмом по адресу редакции:** ООО «Декабрь», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080, Украина

- **по тел.:** (044) 390-77-50/(51 52, 53) факс: (044) 390-79-19

- **по E-Mail:** podiska@comizdat.com

- **моб. тел.:** 8 (067) 446-75-66 Светлана Станиславовна Мальшева

- Для получения именного счета, перезвоните, пожалуйста, по приведенным выше телефонам.

Стоимость подписки

Полугодие:
89 грн. 15 коп.
Год:
178 грн. 30 коп.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

АБОНЕМЕНТ

ООО «Декабрь»

04080, Украина, г. Киев, ул. Фрунзе, 40

Р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» в г. Киеве

МФО 320735, код ОКПО 30262819

Счет № 4444

от 1 июля 2008 г.

Плательщик:

Издание

Начало подписки

Окончание подписки

Количество комплектов

Сумма, грн.

Журнал "PC WORLD"

июль 2008 г.

июнь 2009 г.

1

178,30

Всего к оплате:

178,30

Всего к оплате:

Сто семьдесят восемь грн. 30 коп.

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки № 4444

Плательщик:

Издание Журнал "PC WORLD"

Кол. комплектов:

Подписной период:

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

IX

X

XI

XII

X

X

X

X

X

X

X

X

X

X

X

X

Получатель (Наименование организации/ФИО)

ФИО контактного лица

Адрес доставки: Индекс

Область

Район

Город

Улица

Дом

Корп.

оф./кв.

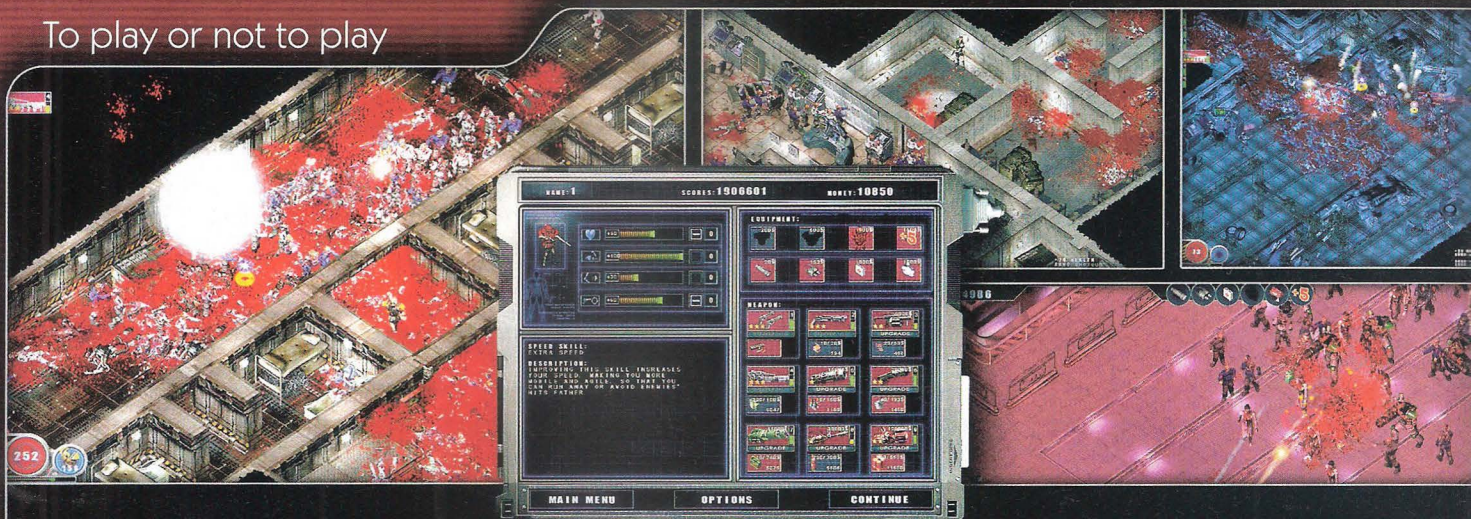
Тел.

Моб. тел.

Факс

E-Mail

www



Жанр:

Аркада

www.sigma-team.net/games/action/zombie-shooter.html

Разработчик:

Sigma Team

www.sigma-team.net

Издатель:

Sigma Team

www.sigma-team.net

Издатель в России:

1C

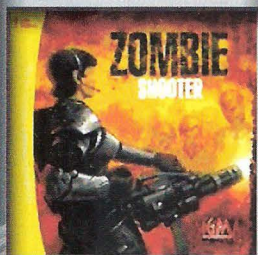
www.1c.ru

Системные

требования:

800 (1,2) ГГц, 256 (256)

Мб, 32 (64) Мб видео



Графика:

3

Геймплей:

9

Звук:

7

Управление:

9

Сюжет:

2

ОЦЕНКА

6

Баг(Р)овые реки

Некоторые разработчики игр настолько ленивы, что не хотят придумывать ничего собственного и оригинально. В принципе. У некоторых из них такой ход срabатывает, особенно – если в основе игры лежит многообещающий сюжет нашумевшей книги или именитая игра-прародитель. Оказываются они играбельными или нет – это уже другой вопрос. Но такие игры все равно покупают, многие из них даже входят в первые десятки рейтингов популярности. Другие же игры делают под нашумевшие проекты и продаются только потому, что мы с вами заскучали без любимой игрушки, а новой ее части ждать не приходится. Много лет назад мы играли в Crimsonland. Игрушка, надо сказать, была более чем просто зачетная. Она отрывала от жизни на несколько дней, бороться с ее притяжением было просто невозможно. Тем не менее, еще ни одно подделение, «под Crimsonland» не стало любимцем публики. В чем дело – в драйве, в графике или в духе игры? Ответить на этот вопрос сложно, но практически все современные игры такого типа явно проигрывают своему старшему брату.

Как уже можно было догадаться, игра, о которой сейчас идет речь – Zombie Shooter не обещает ничего хорошего. Эта аркадная игрушка может похвастаться на первый взгляд разве что красочной обложкой диска, собственная же графика

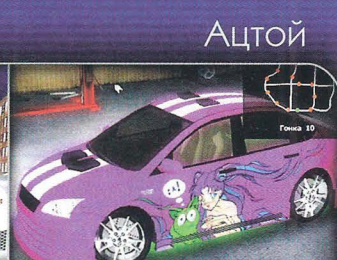
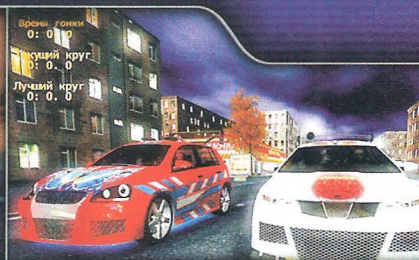
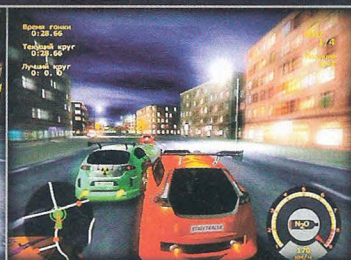
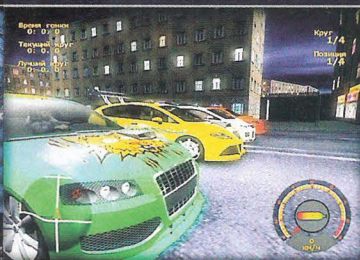
у нее никакая. Герои, монстры, уровни – все это прорисовано настолько плохо, что невольно чувствуешь себя путешественником в прошлое. Самый же крупный недостаток графической составляющей – стены, мешающие обзору уровня. Да, на большом расстоянии монстры хорошо видны, но стоит пропустить одну мелкую крысу, и она постепенно будет точить вас, незаметно для вас самого. В принципе, увидеть тварь можно, но уже после того, как она цапнет за ноги – по повреждениям и красной траурной рамочке на экране.

Звуковое сопровождение приятное, но увы – оно никак не вписывается в общий ритм игрушки. Проход по уровням Zombie Shooter быстр, но еще быстрее его мелодии. Правда. Скорость прохождения замедляют не столько сами монстры, сколько медленная скорость передвижения. Твари же умирают очень и очень охотно, повозиться приходится разве что, если на вас прут толпы мертвых десантников – эти умирать просто так не хотят, да еще и отстреливаются на ходу. Учитывая их немалое количество, игра могла бы стать даже увлекательной, если бы не ее многочисленные глюки и багги: например, нередко возникают ситуации, когда зомбики просто застревают между несколькими предметами. Причем толпами. Причем навсегда. Это даже не тир, это коровы на бойне! Более того,

вокруг игровых локаций есть черные дыры, точнее – игровые локации окружены ими. В эти дыры ведут не менее темные норы, в которых обитают темные и не очень зомби. Чтобы на вас внезапно не напали сзади, приходится заходить туда и палить просто вокруг себя – дабы не повадно было. Увидеть результат своих действий можно по периодически выпадающим из зомби аптечкам, патронам и деньгам. Собираются все бонусы и срabатывают автоматически, а вот деньги можно использовать между уровнями – на апгрейд или покупку оружия. Кстати, удивительно, но брони хватает только на один уровень – то ли она изнашивается, то ли зомби оной питаются.

В итоге, похвалить игру можно разве что за высокую скорость прохождения и увлекательное действие – по крайней мере, меня она увлекла на три часа, чего хватило на убийство конца рабочего дня. Заслуживает уважения и простое, классическое управление – слизали где-то, наверное, но все равно приятно. Кстати, не попадитесь на удочку: у этого же разработчика есть еще один игровой мир – Alien Shooter. В общем, это то же самое, только с другими фигурками врагов. Даже наносимый вред такой же, не говоря уже о сюжете или игровых событиях.

Pantera sls



СТУДЕНЧЕСКИЙ РЕФЕРАТ ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ

На родине Ford Mustang и Chevrolet Corvette делают Need for Speed. И то, и другое у американцев получается безупречно. Англичане славятся изысканным автомобильным вкусом: Aston-Martin, Jaguar, Lotus, McLaren, TVR – далеко не последние слова в автомобильном мире. Не отстают по качеству и их игры, ведь Codemasters по праву заслуживает звание лучшего создателя автосимов. Финского автопрома не существует в природе, но их гонщики известны всему миру, а на прибалтийский драг-рейсинг съезжаются драгстеры со всего мира. Быть может, это национальное хобби и стало причиной бешеного успеха FlatOut, родившегося именно там.

Нас же, славян, достаточно долго приучали к качеству «Запорожцев», «Жигулей» и «Волг», отстающих от всемирного автопрома лет на 10-15. Не это ли главная причина того, что российские разработчики до сих пор выпускают GAZ Drifting, Lada Racing, «Адреналин» и [censored] Russian Racing? Однажды начав выпускать ацтойные автосимы, россияне, наверное, не закончат это безобразия никогда.

Плагииатические глюки

Впрочем, нам-то чего унывать: Russian Racing отлично подойдет, чтобы провести вечерок за компьютером и полечить море удовольствия, ведь тут столько глюков, что ни одна таблетка не даст такого эффекта. Галлюцинации начинаются уже в меню. Складывается ощущение, что его содрали с финского FlatOut, при чем без стыда и совести, практически полностью скопировав даже кнопки. Сразу же бегу в настройки, чтобы отключить идиотичный саундтрек, но там

меня ждет разочарование. Музыку я, конечно, отключил, но в настройках почему-то не оказалось поддержки широкоэкранный дисплея, а максимальное разрешение экрана – всего 1024x768. Количество настраиваемых опций минимально, да и само меню – не идеал эргономики. Все в нем так и говорит: «Беги отсюда!». И я убежал. В гараж.

4+15=8

В гараже все намного хуже. Надпись Russian Racing на коробке с игрой подразумевала наличие стопроцентного ацтоя на круглом носителе, но вот когда пишут «В игре 18 автомобилей», то, как правило, в игре их действительно ВОСЕМНАДЦАТЬ. На деле же оказалось, что их всего ШЕСТЬ, но каждая машина представлена в трех комплектациях. Шестью-три-восемнадцать! Но это полбеда. Главная фишка в том, что машинки здесь стоят от 400 до 1000 долларов. При чем, если за 400 вам предлагают базовую комплектацию, то за 1000 вы получите полностью нафаршированный спортивный болид. Шутка ли, но на машине за 1000 установлен обвес стоимостью 1200, диски за 350 и сделана масса других доработок суммарной стоимостью в несколько тысяч долларов. Спрашивается, зачем тогда в игре система тюнинга и обилие запчастей, если полный фарш можно купить не за 6000, а за 600?! Да, справедливости ради стоит отдать разработчикам должную благодарность. Они неплохо скопировали такие всемирно-известные автомобили, как VW Golf, Seat Leon, Honda Civic, Colvo C30, Audi A3. Естественно, ТТ, которая нарисована на обложке диска, в игре нет, а все без исключения автомобили не лицензирова-

ны. Может, сообщить об этом кому следует?!

Впрочем, мы не врачи и диагноз российским разработчикам ставить не будем. Наше дело простое – протестировать ацтой и аргументировано его обгадить. Этим и займемся. Два режима игры – одиночный заезд и карьера – представлены в игре напрасно, ведь работает только один из них. И это не карьера. В карьерном заезде при старте камера смотрит на капот автомобиля, а на кнопки «газ-тормоз-повороты» машина наотрез отказывается реагировать. Глюки?! Слабый компьютер? Что-то я сомневаюсь в слабости своего ноутбука стоимостью 1200 долларов...

Одиночный заезд ничем не примечательный, кроме, разве что, скучных и невыразительных декораций какого-то российского города (какого именно – гадать не рискну, уж слишком тут все абстрактно представлено). Новые трассы и автомобили закрыты, а чтобы открыть их, необходима такая классная штука, как карьера. Но она не работает.

Что можно сказать об игре, заходя на сайт которой нам сообщают, что нужно продлить регистрацию домена и оплатить хостинг?! Что можно сказать об игре, в которой не работает режим карьеры, а все остальное реализовано хуже, чем в какой-либо другой российской подделке со словом «Рейсинг» в названии. Да не игра это вовсе, а чья-то студенческая работа по программированию. И если и дальше все будут равняться на такое и стремиться сделать минимум, а получить за это по максимуму, то однажды они так получат по максимуму. Только не прибыль, а нечто другое, тоже на букву «П».

Икебот Эрастов

RUSSIAN RACING

Жанр:

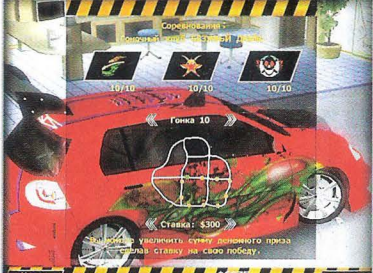
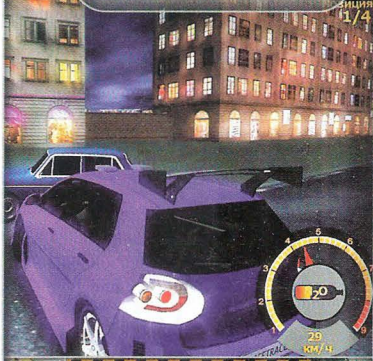
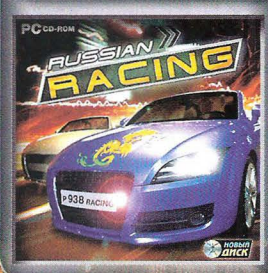
треш-рейсинг

Разработчик:

Alligator Friends Software
alligatorfriends.com

Издатель:

Новый Диск
www.nd.ru



Графика:

3

Геймплей:

1

Звук:

1

Управление:

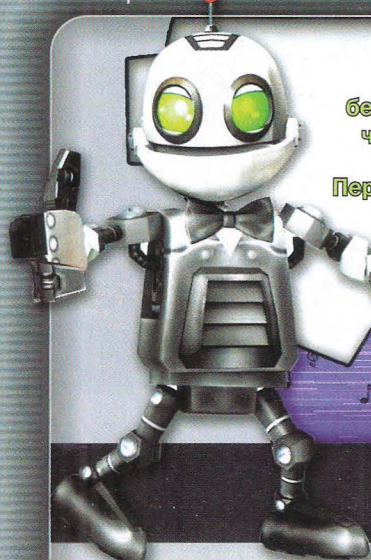
2

Сюжет:

-

ОЦЕНКА

2



Робот не может причинить вреда человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинен вред.

Первый закон робототехники.
А. Азимов, Д. Кэмпбелл

СЕКРЕТНЫЙ АГЕНТ РАНЕЦ



Жанр:

action, adventure

www.us.playstation.com/ratchetandclank/secret-agent-clank.html

Разработчик:

High Impact Games

www.highimpactgames.com

Издатель:

Sony Computer Entertainment

www.scei.co.jp



Графика:

9

Геймплей:

11

Звук:

11

Управление:

10

Сюжет:

10

ОЦЕНКА 10

Шесть лет назад пользователи PS2 в игре Ratchet & Clank, впервые познакомились с парочкой обезбашенных героев – Рэтчетом и Кланком. Многим эта игра пришлась по вкусу – платформер с прекрасно продуманным и юморным сюжетом, непрерывным действием, интересными головоломками, да еще и обильно приправленный огромным количеством оружия и различных полезных гаджетов. Неудивительно, что Ratchet & Clank завоевали любовь геймеров, а следующую часть игры ожидала довольно большая армия поклонников.

Разработчики не обманули ожиданий шпилеров, и на данный момент в серии насчитывается аж семь наименований. А самая свежая из них как раз и попала к нам в руки. Эта часть не первая из выпущенных на платформе PSP (чуть больше года назад был «Ratchet & Clank: Size Matters»), но первая вышедшая на ней эксклюзивно.

Портативная платформа – не единственная особенность этой игры. На самом деле она довольно сильно выбивается из привычного образа серии. Во-первых, это первая игра, где основным героем является не Рэтчет, а его друг и помощник, робот-ранец Кланк. Во-вторых, впервые мы получаем бонусы не за количество убитых врагов и скорость их выноса, а за умение незаметно пробираться мимо противника, попутно нейтрализуя охранные системы. Все же мы играем не Рэтчетом, а Кланком,

причем – секретным агентом Кланком, его тайной сущностью (хотя, по правде говоря, при желании можно не прятаться от врагов, а показать им, что наше Кланк-Фу лучше ихнего карате). В-третьих, в игре появились уровни – мини-игры. В них нам нужно следуя ритму играющей музыки нажимать последовательности клавиш указанных на экране. В этих уровнях «Secret Agent Clank» очень напоминает игры типа Guitar Hero.

При таких изменениях разработчики умудрились не растерять и старые преимущества игры – через наши руки пройдет множество различного оружия и полезных устройств, делающих игровой процесс более увлекательным и веселым, а также облегчающих жизнь нашему секретному агенту. Также, на некоторых этапах игры есть возможность вдоволь насладиться экшеном, рубя и отстреливая врагов направо и налево. Сюжет тоже не скатился в банальность – Кланк стал свидетелем того, как Рэтчет был арестован по обвинению в краже бесценного кристалла, известного как «Глаз Бесконечности». И пускай все считают, что галактический герой вдруг стал злодеем, Кланк верит в своего друга. Надев смокинг, он отправляется выяснять, кто виноват и кому нужно за это надавать тумаков. Сюжет повествует не только о разведывательной деятельности неугомонного робота: заодно мы побываем в шкуре Рэтчета, встретив-

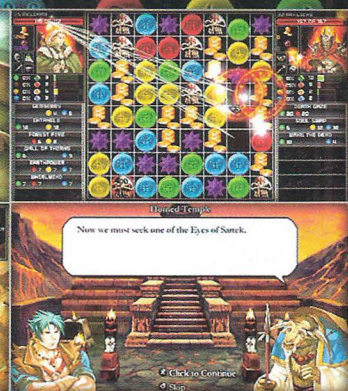
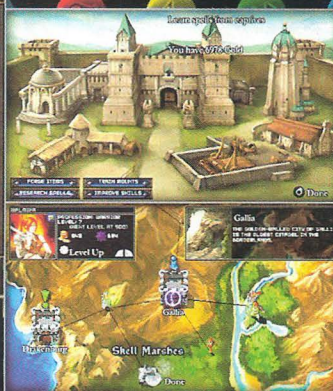
шегося «на зоне» со всеми, кого он туда отправил (вот где можно порубиться на славу), поручим гаджет-ботами, периодически вызволяя секретного агента из ловушек, и наблюдаем, как пишутся мемуары капитана Кварка, который придумывает небывлицы прямо на ходу, а мы, собственно, помогаем ему их визуализировать. Последняя сюжетная линия, к слову, довольно сильно выбивается из общей картины и практически ничем не связана ни с приключениями Кланка, ни со злоключениями Рэтчета.

Графика проекта построена на немного усовершенствованном движке от «Ratchet & Clank: Size Matters», но при этом игра иногда проигрывает предшественнице из-за местами недостаточно проработанных текстур. Хотя, зачастую этого попросту не замечаешь – все внимание сконцентрировано на процессе прохождения и отмечать, что где-то текстурка смотрится размытой просто некогда. Музыка в «Secret Agent Clank» скорее антуражная, она просто дополняет атмосферу игры, не претендуя на пристальное внимание геймера.

Суммарное впечатление от «Secret Agent Clank» позитивное – интересный сюжет, разнообразный игровой процесс, в целом приятная картинка и неплохой звук. Но небольшие сюжетные неувязки (по типу миссий за капитана Кварка), да мешающаяся иногда камера, могут подпортить впечатление от этой игры.



Идет программист по улице и вдруг ему на голову падает кирпич... «Тетрис!» – подумал программист.



ПАЗЗЛОВЫЙ МИР

PUZZLE QUEST
CHALLENGE OF THE WARLORDS

Создавая какую-нибудь игру, разработчики обычно ограничиваются парой-тройкой платформ, не распыляя свое внимание на все многообразие игровых консолей. Но бывают и исключения – какие-нибудь простые аркадки, которые относительно легко хоть с нуля переписать. Но иногда среди таких кроссплатформенных проектов попадаются и серьезные гамезы. Как раз к таким и относится Puzzle Quest: Challenge of the Warlords.

Благодаря стараниям разработчиков этой игры, Infinite Interactive, шпильеры всего мира смогли насладиться сериями стратегий Warlords и Battlecry, связанных между собой единой игровой вселенной. Судя по всему, отказываться от развития темы варлордов они не собираются – об этом ясно говорит последняя часть названия игры. И таки да, запустив Puzzle Quest, мы снова окажемся в знакомом по старым играм мире Этерии, и с головой окунемся в противостояние между правителями местных городов-государств. Но все же, не считая антуража, перед нами игра совершенно не похожая на все, что до этого выпускали Infinite Interactive.

Во-первых, это не стратегия, а самая настоящая ролевая игра. То есть, во главе геймплея стоит не захват территории, а выполнение квестов. Последние по большей части традиционны – подай, убей, принеси. Но среди них попадаются и оригинальные, например, – пробраться к соседскому королю и договориться о взаимопомощи при борьбе с некромантами. Основная соль

в том, что стража не настроена нас пропускать, приходится искать обходные пути.

Во-вторых, шпила сея является интересной помесью бульдога с носорогом, то есть ролевой игры и паззла. Встретившись с врагом, мы вместо того чтоб выхватить меч или использовать смертоносное заклинание, достаем игровую доску и начинаем оживленно рубиться в лайнс. Но лайнс не простой, а в РПГ стиле – здесь есть шарики маны четырех цветов, деньги, фиолетовые звездочки, дающие различные бонусы, и черепашки, наносящие повреждения врагу. Причем в схватке, помимо умения компоновать линии из трех, четырех или пяти элементов, рулят различные умения и бонусы, даваемые одетой амуницией или магией. Они позволяют увеличивать наносимый урон, вынуждают противника пропустить ход, влияют на количество определенных элементов на игровом поле, или же банально регенерируют жизнь при определенных условиях. Такими возможностями наделен не только наш герой, но и противники. Из-за чего порой намного легче победить врага с втрое большим запасом жизни, чем хлюпика, знающего пару приемов карате.

Подробно описывать ролевую систему не имеет смысла, даже несмотря на ее обширность. Игра настолько продумана, что уже через пару уровней понимаешь, какие параметры стоит прокачивать под твой стиль поведения, а что больше подойдет для другого персонажа. Это неплохо повышает реиграбель-

ность проекта: прокачав одного персонажа, мы все еще можем попробовать другую ветку развития и новый стиль игры.

Puzzle Quest не может похвастаться модной трехмерностью или продвинутыми спецэффектами, но каждый персонаж игры, каждый фон, каждая картинка прорисованы с такой тщательностью и любовью, что даже придумать не к чему – просто у игры такой стиль. Музыку тоже не отнесешь к шедеврам, но в то же время она идеально вписывается в средневековый антураж, да к тому же со временем не приедается. А это очень редко встречающееся свойство.

Конечно, некоторые компьютерные противники заставляют серьезно попотеть для победы, но намного интереснее сразиться с живым соперником. В Puzzle Quest есть все возможности померяться ПСПешками: в сетевом режиме можно сравнить рейтинги побед и поражений по компайну, а также показать друг другу как нужно правильно и с пользой для здоровья ближнего тасовать черепашки 😊.

Разработчики знали куда бить – неказистый с виду, Puzzle Quest поначалу привлекает интересным сюжетом, но вскорости основной интерес переходит к паззловым схваткам и не отпускает до самого конца компайна. А если среди знакомых есть еще один обладатель этой игры, то война может длиться вечно, или пока одна из приставок не получит критических повреждений по результатам очередного сражения.

Жанр:

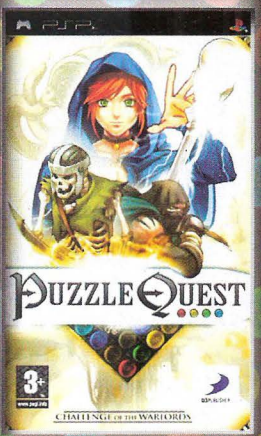
РПГ, паззл
www.infinite-interactive.com/puzzlequest

Разработчик:

Infinite Interactive
www.infinite-interactive.com

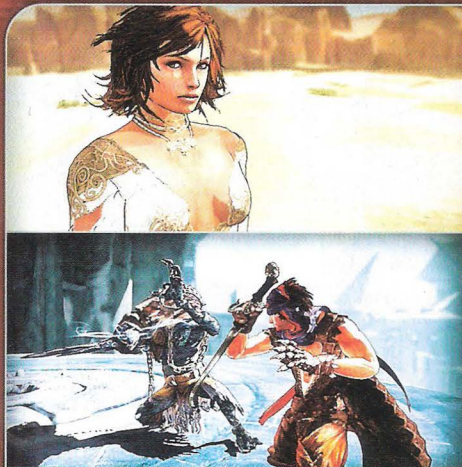
Издатель:

D3Publisher
www.d3publisher.us



Графика:	9
Геймплей:	11
Звук:	9
Управление:	11
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10



PRINCE OF PERSIA

ПРИНЦ, УЛИ НЕ ПРИНЦ?

Жанр:

Action adventure

www.princeofpersiagame.com

Разработчик:

Ubisoft Montreal

www.ubi.com

Дата выхода:

Конец 2008 года

PS3 | Xbox 360 | PC3

Смачно проглотив Ассасинское Кredo, игровая общественность бредит сладкой мыслью: «А где же Принц?». И наконец мучившие нас вопросы, о том, выйдет ли он, перестали нас мучить – буквально пару месяцев назад Ubisoft объявила о том что четвертая часть эпической саги увидит жадно раскрытые рты геймеров примерно в конце этого года. А что же увидим мы?

Одна из самых шокирующих новостей – принца не будет! Но присутствует возможность им стать. Как вы уже, вероятно, поняли, в этом повествовании мы будем участвовать в роли совсем другого персонажа, сюжетно никак не связанного ни с Вавилоном, ни с песками времени. И хоть и грустно расставаться с полюбившимися героями, я считаю, это пойдет только на пользу серии, ведь нельзя же постоянно крутиться на одном месте, пусть и путешествуя во времени, все сильнее запутывая нити сюжета. Иначе говоря, разработчики предпочли начать историю с чистого листа, де еще и прошитого золотом – ведь первоисточником Prince of Persia является не какое-нибудь заурядное фэнтези а сказки Шахразады...

Приспешники сил зла были заточены вместе со своим повелителем – богом тьмы Ариманом, в древней жизни. Долгое время

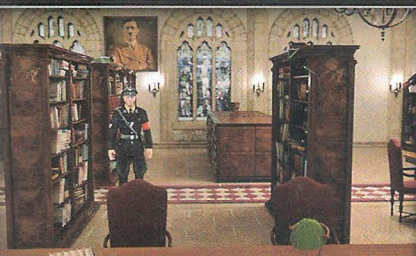
томились они в своей темнице под пристальным взглядом воинов-ахуров, последователей бога света Ормузда. Но со временем стены тюрьмы обветшали, и порча вновь коснулась земли, следуя по пятам за вырвавшимися на волю Ариманскими чудовищами, предвещающая возвращение темного бога. Главный герой, поначалу – обыкновенный искатель приключений, становится свидетелем крушения древа жизни. В борьбе со злом ему будет помогать прекрасная стражница, воин-ахур Элика.

Весомые изменения должны коснуться и геймплея. Теперь мы сможем выбирать в какой очередности проходить локации. Сложность естественно постоянно нарастает и одна и та же локация может кардинально меняться в зависимости от этапа, на котором принц появится в ней. Разработчики обещают, что изменения эти коснутся не только силы и количества монстров, но и сам способ прохождения уровня может сильно отличаться. Пока это все слова, но будем надеяться, что фантазия Ubisoft не ограничится заменой одних ловушек на другие. Процесс в целом должен стать более динамичным – больше акробатики меньше гололомок, битвы же перейдут в режим один на один, а если точнее – двое на одного, ведь есть еще и очаровательная спутница, готовая по первой просьбе оглушить вражину древней ахурской магией.

Разработчики обещают не обделит Элику интеллектом, и сделать ее «удобной» и «послушной». Напарник не будет препятствовать передвижению принца, вовремя отходить в сторону, и в точности повторять все трюки. Впрочем, стиль выполнения последних может немного отличаться, например, иногда принц будет подавать ей руку, что бы помочь. Такого рода поддержки будут происходить будто бы мимоходом, и игроку не потребуется на это отвлекаться. В бой же девушка будет вмешиваться только по просьбе игрока. Такая необходимость должна возникнуть не раз, потому как рядовых врагов в игре не будет, каждый противник – отдельный минибосс, со своими слабыми и сильными сторонами.

В дополнение к сказке сюжетной, Принц переоденется в сказочный облик. Уже сейчас на форумах различных ресурсов слышны возгласы по поводу графики. Как правило это нечто вроде «Караул, графу украли!». Мы считаем что пугаться не стоит. Да графика станет походить на рисованную, но скажу сразу на cel-shading это мало похоже. В основу взят движок Assassin's Creed, благодаря которому Ubisoft удалось совместить мультяшность и фотореализм. Скриншоты уже сейчас выглядят замечательно и отлично передают атмосферную волшебность игры.

Wolf



ГИТЛЕР КАПУТ!

За последние годы тема Второй мировой войны разработчиками компьютерных игр была рассмотрена со всех сторон, изучена, разобрана на мельчайшие детали и, в конце концов, показана нам во всех возможных комбинациях. Дали нам побегать пехотинцем за каждую из сторон в шутках, поругать танками, самолетами и подводными лодками в симуляторах, показать, как нужно командовать войсками в разнообразных стратегиях, совершать диверсии в тактиках, и расследовать тайны рейха в приключениях и квестах. Казалось бы, использованы все возможные темы для игр – об этом говорит хотя бы то, что в последнее время игры по Второй мировой сравнивают с другими проектами тех же жанров и с похожими сюжетами, по той же Второй Мировой. Но, видимо, источник не иссяк, просто большинство разработчиков не утруждают себя поиском новых идей. Демонстрацией тому может служить новая игра, разрабатываемая российской командой SPLine, – «Архивы НКВД: Охота на Фюрера».

Как видно из названия, сюжет закручен вокруг одной из так и не раскрытых загадок – места и условий смерти Адольфа Гитлера. Конечно, разработчики не могут похвастаться разгадкой этой тайны, а просто предлагают нашему вниманию псевдоисторический сценарий со своим видением этой загадки.

Мы играем за шпиона, агента НКВД, внедрившегося в ряды СС с целью совершить убийство Фюрера. Ситуация осложняется тем, что охрана, да и сам Адольф проявляют повышенную осторожность. Не так давно на него покушались, и хотя прошлая попытка закончилась неудачно – лишь легким ранением, Гитлер принял все меры защиты. Он переехал в бункер, стоящий рядом с защищенным замком, усилил охрану и везде перемещается вместе с двойниками. Осталась только одна возможность нейтрализации Фюрера – проникнуть в круг доверенных лиц, найти союзников и совместными усилиями подготовить покушение. Первую часть задания – попасть как можно ближе к «логову зверя», разработчики не станут перекладывать на наши плечи – игра начнется уже у ворот штаб-квартиры Гестапо. Наш герой направлен сюда для усиления охраны Адольфа. Что может быть большей удачей для шпиона? Но дальше никаких скидок и поблажек – все подробности плана по уничтожению Гитлера игрок должен разработать сам.

Несмотря на псевдоисторический сценарий, разработчики постарались придать игре максимальный реализм. Для этого были воссозданы внешность и характеры таких важных фигур как Гиммлер, Мюллер, Геббельс, и, собственно говоря, сам Гитлер.

Помимо персонажей, немалая работа проведена над интерьерами – оцифрованы и переведены в трехмерный вид все закоулки здания Гестапо и кабинета Фюрера, восстановлен стиль оформления, характерного для того времени. Это особенно интересно с оглядкой на тот факт, что разработчики обещают фотореалистичный уровень графики: будет интересно не только попытаться построить покушение, но и просто прогуляться по историческим местам.

Девелоперы из SPLine обещают довольно много различных вторичных персонажей, с которыми можно и нужно общаться. Они могут не только дать полезную информацию, но и стать помощниками в подготовке убийства. Не каждого из окружения Фюрера удастся быстро разговорить: часто придется пользоваться смекалкой и хитрить, выискивая слабые стороны характера, чтобы потом подобрать «свой ключик» (где подбросить бутылку шнапса, а где просто прикрикнуть). При этом, игровой процесс построен не только на диалогах – иногда для того, чтобы добыть какой-то нужный предмет или проникнуть в закрытое место, нужно будет выиграть в одной из встроенных мини-игр. К сожалению, пока не ясно, что нам предложат, но будем надеяться, что «развлекалочки» будут хорошо вписаны в общий антураж проекта.

Telo

Жанр:

интерактивный детектив
www.astrokeoffate.akella.com

Разработчик:

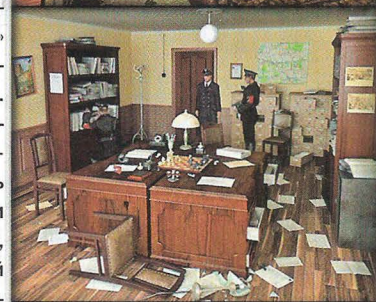
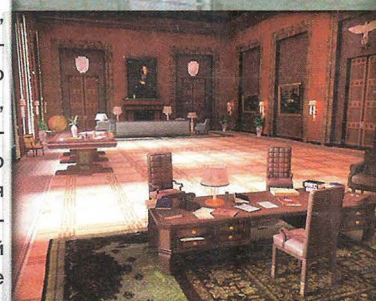
SPLine
www.spline-games.com

Издатель:

Акелла
www.akella.com

Дата выхода:

3 квартал 2008 года





Majesty 2

— The Fantasy Kingdom Sim —

Жанр:

RTS/Симулятор
королевства

Разработчик:

1C: Ino-Co
www.ino-co.com

Издатель:

1C
www.games.1c.ru

Дата выхода:

I квартал 2009 года

ЮЗЕР СНОВА НЕ НУЖЕН?

Немного-немало, восемь лет назад, во вселенной RTS возникло замечательное, но на редкость своевольное королевство. Вопреки канонам жанра, нанятые юниты отказывались выполнять команды своего игрока-повелителя и плевать они хотели на его мнение по этому поводу! Оставалось только строить своим подопечным новые домики да приглядывать за тем, как после очередной потасовки они бегут скупаться бутылочками со здоровьем и маной. Можно было также назначать награды за убийство монстра или уничтожение их логова, но последнее слово по поводу сих мероприятий все же стояло за нашими верными подданными (хотя, сумма награды решала многое).

Последнее время я все чаще нахожу подтверждения того, что спустя эдак дюжину лет хорошие игры имеют тенденцию возрождаться. Вот и настал черед оживления Majesty.

В середине прошлого года права на серию выкупила компания Paradox Interactive. Саму разработку же отдали в руки «1C: Ino-co», известную благодаря варгейму «Кодекс Войны». В основу игры положили движок «В тылу врага», решив не тратить время на доработку TheEngine, неплохо показавшему себя в «Кодексе войны» и «Магии крови». Как уже можно наблюдать по роликам и скриншотам, графика весьма хороша собой, и картинка уже сейчас радует глаз,

а движок должен обеспечить недурственную физику и разрушаемость объектов.

Игровой процесс останется почти без изменений — то же не прямое управление героями. Добавятся несколько новых типов флагов, которыми мы сможем отмечать особо опасные зоны, и сторожевые позиции, требующие усиленной охраны. Не исчезнут представители большинства рас, известных по первой части — под знаменем игрока могут стать гномы, эльфы и люди. Классы героев так же классичны — маг, воин, рейнджер, клирик и т.д. Ролевая система намечается весьма подробная, многочисленные параметры можно будет просматривать, листая череду вкладок. Контролировать весь этот ворох цифр не придется, герои будут развиваться по своему усмотрению, тем не менее, возможность порыться в чарлистах кажется приятной. Каждый класс и раса будет обладать собственной мотивацией, влияющей на их поведение. Так рейнджер, который любит путешествовать, будет бесплатно разведывать карту, а гномы будут хуже сражаться в команде с эльфами. Герои будут объединяться в партии, благодаря чему представители разных классов дополняют и прикрывают слабые стороны друг друга, что многократно увеличит эффективность каждого бойца. Возможно, нам даже дадут возможность издавать указы, влияющие на образование партий.

Ino-co рассчитывает создать увлекательную экономиче-

скую систему. Предполагается даже уникальный режим игры, в котором невраждующие государства конкурируют между собой благодаря вращению звонких золотых монет. Герои по-прежнему будут бегать по магазинам в поиске бутылочек, нового оружия и артефактов. Каждая новая штотка будет отражаться на их внешности. Часть заработка герой оставляет в гильдии. Каждая гильдия и рынки платят налоги, объем которых мы сможем устанавливать. В итоге, деньги, затраченные на постройки и наймы, рано или поздно вернуться в казну.

Кампания будет состоять из нескольких эпизодов, в каждом из которых несколько миссий. Проходить их можно в произвольном порядке, после чего откроется финальная битва — переход к следующему эпизоду. Карты станут намного просторнее, на них даже появится транспортная система — порталы и воздушные корабли. А вот генератора случайных карт не предвидится, зато редактор скорее всего, с ходу включат в игру. Также будет доступен мультиплеер — до четырех игроков.

Немаловажно, что разработчики тесно контактируют с Cyberlore (создателями предыдущих частей Majesty) и принимают во внимание их опыт и мнение. Дата выхода этого счастья назначена на начало следующего года.

Wolf

РЕТРО «ШПИЛЬ!» 2007!

Спецвыпуски



№1'2007 11 грн. ☐ №2'2007 11 грн. ☐ №3'2007 11 грн. ☐ №4'2007 11 грн. ☐



№1'2007
с диском
6 грн. ☐



№1'2007
с диском
6 грн. ☐



№3'2007
с диском
6 грн. ☐



№4'2007
с диском
6 грн. ☐



№5'2007
с диском
6 грн. ☐



№6'2007
с диском
6 грн. ☐



№7'2007
с диском
6 грн. ☐



№8'2007
с диском
6 грн. ☐



№9'2007
с диском
6 грн. ☐



№10'2007
с диском
6 грн. ☐



№11'2007
с диском
6 грн. ☐



№12'2007
с диском
6 грн. ☐

Чтобы подписаться:

1. Отметьте те журналы, которые хотите приобрести, подсчитав общую сумму – внесите ее в графу «Общая стоимость выбранных журналов».
2. Перечислите в любом коммерческом банке получившую сумму на расчетный счет:
000 «Декабрь», р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735,
код ОКПО 30262819
3. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
4. Если есть вопросы, звони: (044) 390-7750(51);

Общая стоимость выбранных журналов _____

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер тел. (с кодом) _____

Моб. тел. _____

Твой «ШПИЛЬ!»

Для приобретения номеров за прошлые месяцы, обязательно перезвоните, чтобы уточнить наличие необходимых вам журналов.

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА 2008-2009

Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «Всего к оплате» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «65 грн 04 коп»), а ниже – «шестьдесят пять грн. 04 коп.». Если вы выбрали несколько изданий, то просуммируйте цены подписки и впишите общую сумму.
- ☐ Оплатите необходимую сумму из счета № 555, внося в строку «Плательщик» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
по адресу: ИД «Комиздат», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
по факсу: (044) 390-79-17 или 390-79-19
по электронной почте: podpiska@comizdat.com
- ☐ Стоимость подписки на год:
«Шпиль!» – 65,04 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! С диском DVD» – 115,68 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! Спецвыпуск» – 48,68 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке и приобретению ретрономеров обращаться к менеджеру по подписке:

(044) 390-77-50, 390-77-51, 390-77-52

000 «Декабрь»

04080, Украина, г. Киев, ул. Фрунзе, 40
Р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» в г. Киеве
МФО 320735, код ОКПО 30262819

Счет №555

от «1» августа 2008 г.

Плательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Сентябрь 2008	Август 2009	1	65,04
Шпиль! С диском			1	115,68
Шпиль! Спецвыпуск	Январь 2008	Декабрь 2008	1	48,68
Всего к оплате				

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____

Кол. комплект.: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____

Область _____

Район _____

Город _____

Улица _____

Дом _____

оф./кв. _____

Корп. _____

Тел. _____

Факс _____

E-Mail _____

Моб.тел. _____

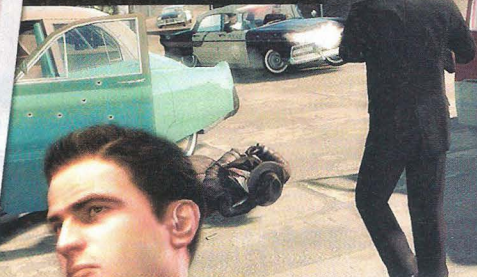
Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

Редакционная годовая подписка возможна с любого месяца (например, с сентября 2008 года по август 2009 года)



– Вы связаны с финансами и политикой, я в этих вещах не понимаю.
– Ты понимаешь в оружии? Финансы – это оружие, а политика – умение вовремя спустить курок.

(х/ф «Крестный отец 3»)



MAFIA II

Жанр:

Возвращение легенды
www.2kgames/mafia2/

Разработчик:

2K Czech
www.2kczech.com

Издатель:

2K Games
www.2kgames.com

Дата выхода:

2009 год

PC | Xbox 360 | PlayStation 3

БИЗНЕС, КОТОРЫЙ МЫ САМИ СЕБЕ ВЫБРАЛИ

В 2002 году в игровой индустрии случилось такое, чего абсолютно никто не ожидал. 29 августа на прилавках магазинов появилась игра, которая уже буквально через несколько дней была признана шедевром. Более того, эта игра и по сей день считается таковой. Все вы ее прекрасно знаете, практически каждый прошел ее вдоль и поперек, причем не один раз. Это культовая игра, которая стала показательным примером того, каким должен быть настоящий игровой проект. И носит она гордое название – «Мафия». Этот колоссальный успех, который запомнился на долгое время.

Спустя пять лет после выхода «Мафии», разработчики наконец-то дали нам надежду на продолжение. Уже сегодня, прямо сейчас, прямо на этих страницах, мы вам расскажем все, что известно о Mafia 2. Все, ради чего стоит ждать эту игру. Пока все остальные пытаются продвинуть свои игры за счет пиара, эксклюзивности и рассказов о том, какая же у них получилась мега-игра (например, Crysis, Haze), 2K Games просто делают свое дело. Почему 2K Games? В прошлом году они

приобрели Irrational Games (нынче 2K Boston/2K Australia), которая выпустила BioShock, Rockstar и GTA IV.

Как возвращается легенда

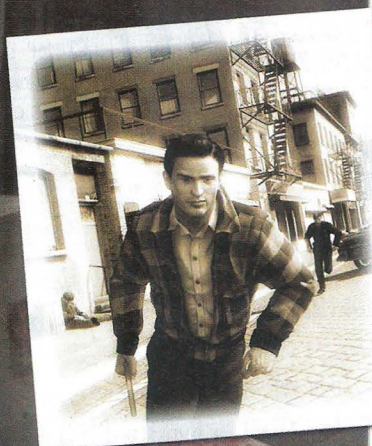
Наш рассказ стоит начать с того, что сюжет и события Mafia 2 нисколько не связаны с первой частью. История начинается спустя 12 лет, в 1950 году. После второй Мировой Войны из армии возвращается некий парень по имени Вито. Он и его семья являются эмигрантами из Италии. Живется им не сладко, скорее даже наоборот – очень тяжело и бедно. Прибыв на вокзал, Вито увидел своего лучшего друга детских лет – Джо, который был одет в очень приличные и дорогие вещи. Как позже выяснилось, Джо связан с нечистыми людьми, грязными деньгами и местной мафией. В этот самый момент ситуация кардинально меняется: Вито, сам того не ожидая, вступает в новую семью.

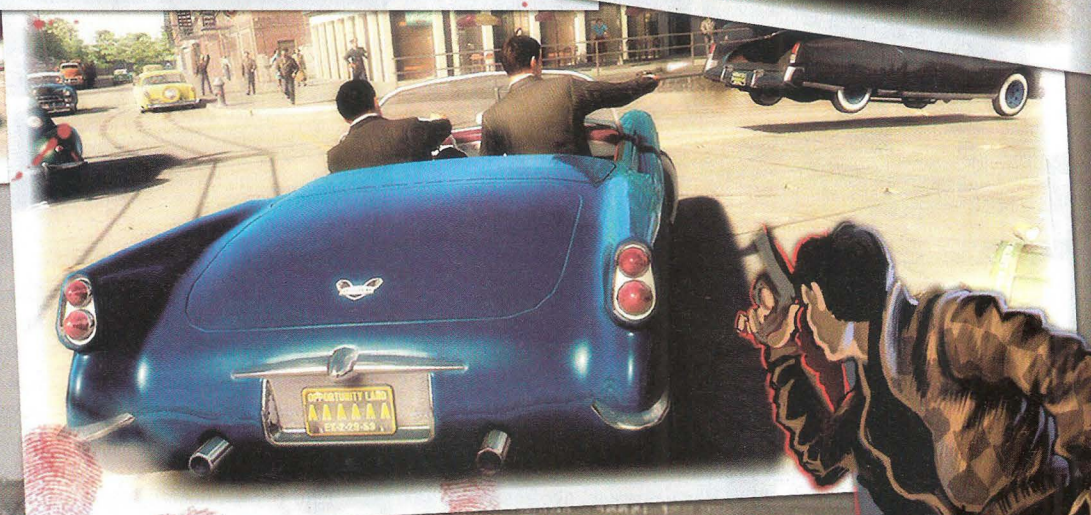
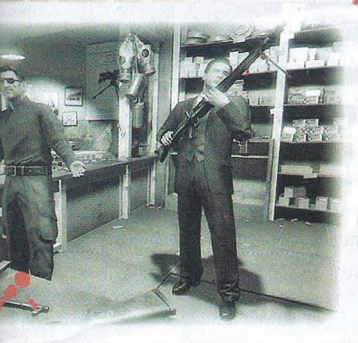
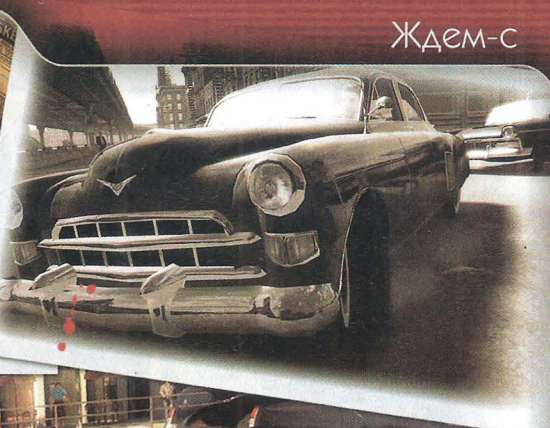
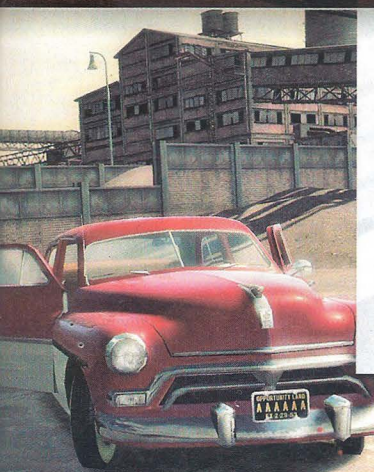
Оригинальная Мафия цепляла в первую очередь выдержанной стилистикой и атмосферой 30-х. Все это, безусловно, оказывало очень сильное воздействие на восприятие игрока. За последние пять лет технологии сменились не один раз, и

2K Czech это очень прекрасно понимают. Чтобы «Мафия 2» была хотя бы на уровне первой части, чехам придется очень много поработать.

В 2002 году Mafia, должно быть, была единственной игрой с идеальными геймплем, историей и персонажами. Разработчики решили ничего не менять и просто построить Mafia 2 на той же концепции. И, согласитесь, это правильное решение. Мы любим «Мафию» такой, какая она есть. Поэтому во второй части никто не будет изобретать велосипед, а вот все, что было шесть лет назад, не просто расширят, а углубят и исполнят на качественно новом уровне. Иными словами, геймплей «Мафии 2» будет целиком копировать геймплей первой части, с поправкой на современные технологии.

И первое, над чем усердно поработали создатели – это город (выдуманый Empire City). Он очень сильно напоминает Lost Heaven из первой части, с той лишь разницей, что благодаря современным технологиям его создали высокополигональным и невероятно большим. Свободу действий, конечно же, тоже никто не отменял. Но самое интересное не в том, что город огромен и



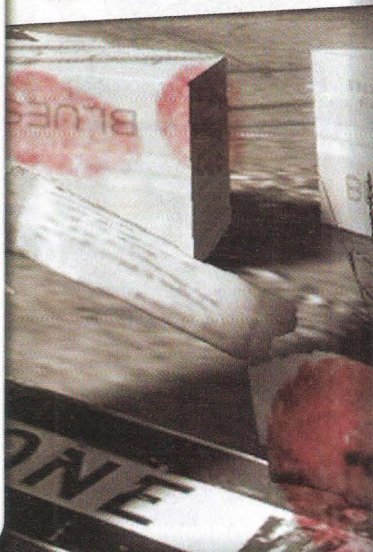
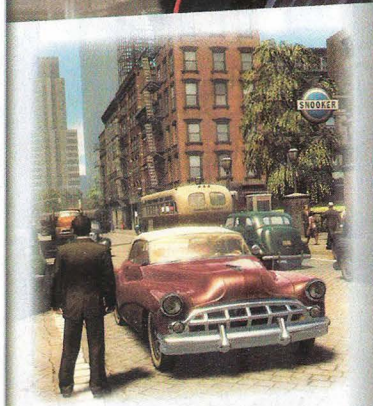


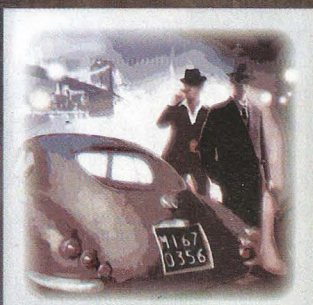
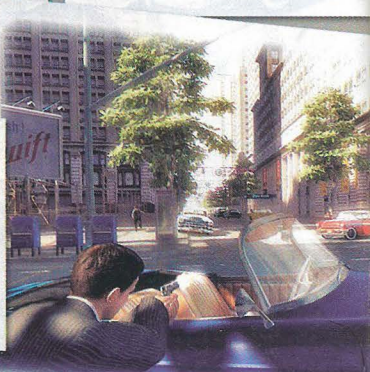
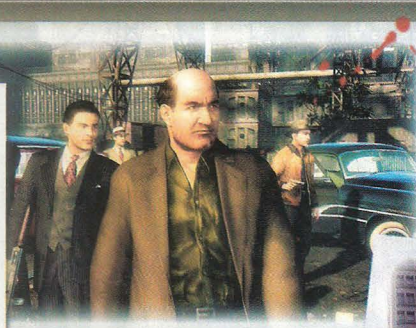
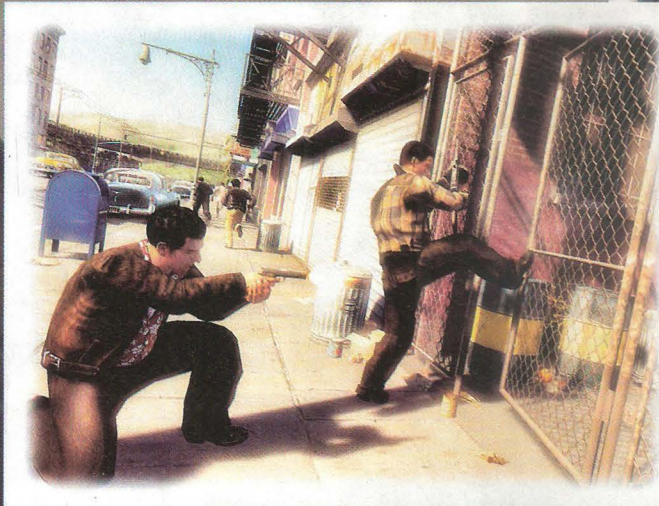
здесь есть свобода действий, главное – возможности этого города. Весь Empire City, каждая улочка, каждый закоулок полностью интерактивны. Да, сейчас чуть ли не каждый разработчик называет свою игру абсолютно интерактивной. Но поверьте, такого интерактивного окружения, как в Mafia 2, вы еще никогда не видели. Главной идеей, которой руководствуются разработчики, являются возможности человека в реальной жизни. То есть, если мы что-либо можем вытворить в реальности, то почему мы не можем выполнить это в компьютерной игре? И Mafia 2 – ответ на этот вопрос. Абсолютно все то, что вы видите на улицах города, то, что вы делаете на улицах города, все это есть в игре. Вито с легкостью перескакивает через заборы, ломает их, заходит в здания, забирается на крыши и бежит по ним, заходит в одни и те же дворы десятками различных способов! И впервые за всю историю существования компьютерных игр 2K Czech создали интерактивным не только то окружение, которое видит игрок, но и то, что скрыто от его взора. Наиболее ярким примером сказанного являются окна и витрины. Если

раньше это были только текстуры, то в «Мафии 2» за каждым окошком, в каждом магазине или в каждой комнате какого-либо дома игра живет своей жизнью. Взглянув на витрину какой-нибудь парикмахерской или закусочной, вы увидите то же самое, что и в реальной жизни. А если мы скажем вам, что каждое такое окно или витрину можно разбить? А поверите ли вы нам на слово, если мы скажем, что пуля, случайно залетевшая в произвольную комнату, разобьет стоящую на столе чашку, или повалит на пол хрустальную люстру, или даже свалит картину со стены? Поверьте, предположительно через год, вы убедитесь в этом лично, когда будете разгуливать по виртуальному Empire City. Теперь-то вы понимаете, насколько высок уровень интерактивности в Mafia 2? Предчувствуем ваш легкий шок, вам, вероятно, уже хватило вышесказанной информации для того, чтобы погрузиться в длительное ожидание игры. Но это далеко не все.

Если вы в роли Вито зайдете в любой дом, магазин, здание или еще какое-нибудь помещение, то сможете делать все, что захотите. Даже не так. Вы сможете делать АБСОЛЮТНО

все, что захотите: двигать стулья, перемещать столы, брать в руки любые бытовые и не только предметы, включать и выключать радио или телевизор, открывать какие-то шкафчики или тумбочки. Все это, когда-то, было невозможным. И даже если вам все эти шкафчики и столы даром не нужны, и вы не будете тратить на них в игре драгоценное время, то все равно очень приятно, что чешская команда разработчиков уделяет проекту настолько много внимания. К интерактивному окружению прилагается и корректная физика. 2K Czech ничего новаторского решили не изобретать: они посмотрели на физику в Stranglehold и Gears of War, объединили ее в единое целое и реализовали в Mafia 2. То есть, общую картину той же городской перестрелки вы можете представить уже сейчас: Вито перебегает от одного укрытия к другому, перепрыгивает через средней высоты забор, кувырком катится до следующего укрытия, откуда и поливает всех врагов свинцом. В этот же момент все кругом сыпется, стекла бьются, бутылки с напитками разбиваются вдрызг, с потолка и стен падают куски плитки, в кожаных креслах остаются сле-





ды от пуль. Типичная разборка в баре для 50-х годов.

Еще один интересный и важный момент заключается в том, что в Mafia 2 частично реализован рукопашный бой. «Частично» потому, что в Mafia 2, как и прежде, все завязано на оружии. Но, как говорят разработчики, при желании можно будет вступить в драку с голыми руками. И, опять-таки, возвращаемся к вышесказанному: вы сможете взять в руки любой попавшийся под руку предмет и забить им врага до смерти. Однако, стоит учитывать так же и законы физики. Стекло бутылка, например, после того как вы стукните ею по чьей-то голове, разобьется, и у вас в руке останется уже осколок, который так же можно использовать в качестве оружия.

Все то, что мы описали выше – даже не половина того, что обещают нам 2K Czech. Логически можно догадаться, что Empire City живет своей собственной жизнью. Люди гуляют по улицам, ходят на работу, посещают кафе, и даже грабят магазины. Кроме банальных грабежей можно будет встретить угон автомобилей, дорожно-транспортные происшествия и прочие мелкие хулиганства. А главное, что все это будет происходить без вашего непосредственного вмешательства. Да и сотрудники полиции теперь будут обращать внимание не только на вас, но и на все происходящее в поле их видимости. А чтобы оторваться от этого самого полицейского,

можно использовать несколько вариантов: либо просто убежать и где-то спрятаться, либо же переодеться. Где и каким образом будет происходить смена одежды, пока не сообщается.

Еще одним немало интересующим вас предметом, наверняка, являются автомобили. Что ж, автопарк «Мафии 2» будет состоять из 50 автомобилей, причем каждый из них можно будет угнать вне зависимости от того, на сколько процентов вы прошли игру. Другими словами, уже с самого начала игры вам доступны для вскрытия все автомобили. Здесь присутствует как и старый добрый способ взлома замка, так и позаимствованный из GTA IV прием – выбивание стекла. Кстати, 2K Czech называют Mafia 2 в какой-то степени и автомобильным симулятором. Если в первой части игры автомобили отличались друг от друга исключительно скоростью движения, то в Mafia 2, судя по всему, разработчики добавят новые характеристики.

Unbelievable

Теперь вы, в общих чертах, знакомы с будущим геймплеем игры. При таком раскладе, я полагаю, не трудно догадаться, что с графическим движком и 2K Czech просто не должно быть проколов. И это действительно так... и даже лучше. То, что происходит на экране, продюсер игры называет «believable in 5 minutes». В переводе на русский эта

фраза означает, что уже через пять минут после начала игры у вас не будет никаких сомнений в правдоподобности происходящих событий. Графика выглядит просто потрясающе. Разработчики по несколько раз на неделю публикуют новые скриншоты, которые действительно поражают своей реалистичностью.

Я думаю, что в случае с Mafia 2, вывод даже не понадобится. К концу статьи каждый из вас, должно быть, понял, что ждать игру нужно обязательно. Разработчики уделяют тщательно внимание как самому проекту в целом, так и каждой мелочи игрового мира. Очень хочется, но мы пока не можем назвать «Мафию 2» шедевром. Однако это проект с большим потенциалом, содержащий минимум нововведений, но максимум дизайнерской мысли. Очень приятно, что 2K Czech осознают всю ту ответственность, которая возлагается на их плечи, и стараются сделать все необходимое. По задумкам, «Мафия 2» должна выйти в августе 2009 года, и если у разработчиков все получится, то случиться примерно то же самое, что случилось и с GTA IV в первые недели продаж. Ну а если вы считаете, что повторить успех первой части игры невозможно, то мы вас обрадуем тем, что над второй частью работают абсолютно те же люди и в абсолютно таком же составе. И мы искренне желаем им удачи.

Ян «Dexter» Одарченко



Контент-услуги доступны для абонентов МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, КИЇВСТАР, DJUICE, Мобілич, Beeline, life:)
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для заповнення ігор відправте SMS з кодом заповнення на номер: **1060**
 Докладніше дивитися список телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

Зроби сюрприз друзі, коханій людині або шефові! Заов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контента вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXNNNNNN, даний номер повинен належати МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, life:), наприклад: 6100739603 F 80501234567



 Age of Heroes 3: Возмездие ордос Нет бессмертных людей, или бессмертных богов - но бессмертная сказания о... 6100651603	 Настоящий мини гольф Самый не обычный симулятор игры в гольф, участі запітьте льодом. 6100241603	 Настоящий Бильярд Вы можете играть не только с виртуальным противником, но и со своими друзьями. 6100008603	 Настоящий SuperBike Под тобой гоночный байк. Соревнуйся, уже понимают - для них эта гонка проиграна. 6100080603	 Настоящие Реверси Логическая игра, известная как "Реверси" или "Отелло", привезенная из Китая. 6100016603	 Приключения Друида Молодой маг-друид постигает тайны мироздания. Его ждут красивые ландшафты... 6100015603	 Морские волки Стань настоящим морским волком. Самые жестокие морские баталии. 6100046603	 Лучшие Бойцы Мира Безумные драки, несколько героев и большое количество противников. 6100017603	 Age of Heroes IV: Кровь и смелость Лучшая пошаговая стратегия. Твоя герой путешествует не один, а с группой. 6100850603	 MahJong The Maya MahJong The Maya это старинная игра-головоломка. 6100024603
 ШТИРЛИЦ Самая развлекательная ролевика для мобильных телефонов. Коварный диктатор. 6100103603	 БУМЕР-2 Драки, перестрелки, крутые погони, все только начинается в новой игре по мотивам. 6100240603	 Колониальные войны Новые земли, ресурсы - все это позволяет управлять миром. Управляя кораблем... 6100955603	 S.T.A.L.K.E.R. Mobile Захватывающий нелинейный сюжет. Сверхсовременный 3D движок. Аутраж Зоны. 6100890603	 Space Miner Побывайте там, где никогда не ступала, ного человека, где от огромного давления. 6100727603	 Настоящие Линии Real Lines - игра, которая стала головной болью большинства директоров. 6100007603	 Настоящая Бойня Это настоящий командный экшен. Десмат или Захват флага... 6100004603	 Настоящее Ралли Лучшие трассы мира и лучшие гонщики, безумные скорости и крутые виражи. 6100020603	 Age of Heroes II Вас ждут невероятные приключения, ведь поверженное зло снова показалося. 6100292603	 Настоящий Футбол: Мировая Лига 2006 Изменяющаяся тактика игры, непредсказуемые действия соперников, великолепная графика. 6100380603
 Акулы 2 - Революция Самая чудовищная, жуткая смесь Finding Nemo и Matrix. Замирающее в воде... 6100013603	 3D Mystic Ways Пригающий шарик, быстрый, холодный, ищущий свой путь. Ловушки на его пути... 6100629603	 3D Real Mahjong Увлекательная и полностью трехмерная логическая игра. Приятная музыка. 6100733603	 Настоящий боулинг Ты можешь играть с другом на одном мобильном телефоне. Несколько режимов. 6100214603	 Штирлиц III Операция Угнута Великолепная графика и специальные эффекты взрыва гранат и выстрелы. 6100728603	 Guns, Wheels & Madheads Футуристические боевые гонки в сверхсовременном 3D исполнении... 6100847603	 Настоящая Формула Что такое настоящая скорость? Это когда безумная мощь двигателя... 6100009603	 Мировой Бойцовский Клуб Чтобы положить конец разрозненным гонкам, настелины кланов заключили договор... 6100018603	 Настоящий Дартс Максимально приближенный к реальности игры "Дартс". 6100157603	 Добрыня Никитич и Змей Горыныч Богатырь Добрыня Никитич отправится на поиски похищенной племянницы. 6100428603
 Штирлиц-2 Теперь бравому разведчику Штирлицу предстоит отправиться по следам диктатора. 6100156603	 Алеша Попович и Тугарин Змей Игра по мотивам мультфильма "Алеша Попович и Тугарин Змей". 6100155603	 3D Real Billiards 2007 Готовы опережать противников на десятиках, отправлять в лузу по три шара. 6100723603	 БУМЕР Тебе предстоит уходить от погони, сопровождать дальнороботиков... 6100126603	 3D Towers of Maya Возьмите Тетрис, измените геймплей, добавьте спецэффекты и бонусы. 6100395603	 Пиццерийный Магнат Стань на время владельцем пиццерии и защищи свою денежку. Будь магнатом пиццы! 6100005603	 Байкерский Клуб "Blackspeed" Потрясающие ландшафты, невероятные дорожные битвы, 4 территории. 6100010603	 АлиБаба и страшный Дав Всем "Алладинам" и разноразным "Пингвинам". Интересная аркада на мобиле. 6100350603	 3-D Flower Tower 3D Flower Towers - это динамичная и яркая головоломка. Супер графика и звук. 6100652603	 Real Street Racing В уличных гонках нет правил, но есть безумный азарт, адреналин и кровь. 6100628603
 Солнечная долина Страшный грохот раздаётся порою ночи и огненное зарево зловеще осветило. 6110058603	 Twice! Красочная графика, сочные цвета и оригинальные картины... 6110059603	 Вики Ванс: Королевия Прометей Пройдите через руины заброшенного города, исследуйте лабиринты подземелья. 6110060603	 Железный человек Железный Человек не уступит по своей крутизне ни Человеку-Пауку, ни Халку... 6110061603	 Сапёр, Паук и Солитер Три известных компьютерных жита в одном комплекте! Само по себе звучит неплохо. 6110062603	 Супер Таксист Безумные гонки по городу в поисках очередного клиента. 6110063603	 Прыгающий Шар Необычная вариация на тему классического аркадного Шарик в трёх измерениях. 6110064603	 Ночной клуб Не знаешь, чем заняться ночью? Ночной клуб ждёт тебя. Марго ждёт тебя. 6110067603	 Сказочные линии Эльфы придумали для вас испытание, пройдя которое вы докажете что достойны их... 6110065603	 Мисс Вишенка Нужно уметь увлечь и завораживать, прежде чем поведать твоего персонажа. 6110066603
 Русский Блэк Джек Любишь рисовать и выигрывать? Игра в твою очередь! Проверь же свою удачу! 6110068603	 Сексуальная Загадка Прелестная нимфетка, такая эротичная и горячая, что никто не смог избежать ее. 6110069603	 Ловец душ Множество заданий, требующих смекалки и логического мышления. Забавные моменты... 6110070603	 Соблазни его! В его глубококом чувственном взгляде можно утонуть как в темном море! 6110071603	 Зимние линии Получай бонусный новогодний шар, который способен заменить любой другой. 6110072603	 Зимняя сакура Мой господин желает сорваться под шум зимней сакуры? Я могу помочь. 6110073603	 1942 Воздушные битвы Примите участие в самых важных сражениях Второй Мировой войны. 6110074603	 Раскрывая код Да Винчи Исследовать и разгадать секреты Да Винчи скрытых на его полотнах. 6110075603	 Точки и Сундуки Новые ощущения от игры в Точки, являющиеся развитием головоломок. 6110076603	 Виселица Делюкс Открой таинственный мир, итер, прежде чем поведать твоего персонажа. 6110077603

Иди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тысяча беззастовитных одинок контента для твоего телефона!

ЗАОТ "Київстар Дж.Ес.Ем.", ліцензія ДКУЗ №009503 від 12.04.2001 р. ЗАОТ "Українські радіосистеми", ліцензія НКРЗ №120093 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" ліцензія НКРЗ АБ №222733 від 17.11.2005 р. Ліцензія Мінтрансв'язу серія АА №720189 видана ЗАОТ "УМЗ" 29.12.2004 р.
 Вартість відправлення повідомлення на номер 4707-7 грн. 4900 - 9 грн. 1060 - 16 грн. (3 ПДВ) Послуги для повноцінних.
 Недотримання всіх умов відправлення SMS не гарантує успішне надання послуги. ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контент-провайдер ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ". Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81



WARHAMMER
DAWN
OF
WAR

Жанр:

RTS на высшем уровне
www.dawnofwar2.com

Разработчик:

Relic Entertainment
www.relic.com

Издатель:

THQ
www.thq.com

Дата выхода:

весна 2009 года

ОЧИЩАЙ МИР ОТ НЕЧИСТИ

Если речь заходит о стратегии в реальном времени, все прекрасно знают, что значительное преимущество в этом жанре принадлежит компании Relic Entertainment. Достаточно назвать два проекта из их послужного списка, которые и являются вещественными доказательствами лидерства Relic. Это, прежде всего, Warhammer 40000: Dawn of War и Company of Heroes. И, хотя Relic используют интересные, но плохо задействованные геймдизайнерские приемы из других игр, делают они это по-настоящему честно. А почему бы и нет? Если другие не могут правильно воспользоваться задумкой и делают все на скорую руку, то Relic используют, в первую очередь, талант. Хотя, безусловно, в прошлом году максимально ярко проявили свои качества и шведы из Massive Entertainment, подарив нам World in Conflict. Но даже он не сравнится с тем, что в данный момент готовят Relic. А готовят они, как вы уже догадались, Warhammer 40000: Dawn of War 2. Хотите – верьте, хотите – нет, но такой каче-

ственной RTS, которая разрабатывается в стенах Relic, вы еще никогда не видели.

Настоящее отрицает прошлое

Справедливости ради стоит заметить, что от Dawn of War 2 многие ждут всего того, что было в первом Dawn of War, с поправкой на новые технологии. Ведь, если логически рассуждать, Dawn of War – это одна из самых известных и популярных стратегий, окончательно закрепившаяся в игровой индустрии благодаря трем аддонам. Причем, если сам оригинал был без преувеличения шикарно созданной игрой без серьезных недостатков, то все три аддона подняли Dawn of War до, казалось бы, немислимых высот. В такой ситуации Relic могла перенести геймплей и концепцию первой части на новый движок, приправить все это потрясающими спецэффектами, приписать в названии цифру «2» и отправить, фактически, новую игру на прилавки. Практически так

же поступят 2K Czech и Blizzard со своими Mafia 2 и StarCraft 2 соответственно. А вот Relic абсолютно (подчеркиваем – абсолютно) меняет механику игры. Поэтому прежде, чем вы приступите к чтению следующего абзаца, выкиньте из головы все, что связано с первым Dawn of War.

Итак, события разворачиваются в 41 тысячелетии, и нам вновь предстоит защищать галактику от нападения. В качестве нападающей стороны выступают орки. Мы же выступаем за космодесантников. Собственно, ничего нового: с обеими сторонами вы уже хорошо знакомы. Заявлена и третья сторона конфликта, однако Relic не спешат ее называть. Одной из многочисленных версий является то, что это будут тираниды, которые ни в первой части, ни в аддонах задействованы не были. Но наверняка известно, что сюжетная кампания эту неизвестную третью расу не затронет. Поиграть за расу X можно будет либо в скримишах (отдельные сценарии), либо в мультиплеере.



В Dawn of War 2 будет представлено три типа задач, которые мы сможем выбирать на космическом корабле между миссиями. Это простые (подсвечиваются зеленым цветом), средние (подсвечиваются синим цветом) и сложные (подсвечиваются красным цветом) задания. Сами же миссии, как и ранее, проходят на планетах. А вот задания, порою, бывают настолько сложными и продолжительными, что для их выполнения вам понадобится выполнить еще несколько мелких целей. Вот только, если в первом Dawn of War главным было непосредственное выполнение задания, то во второй части оценивается также скорость выполнения и результативность (то есть – насколько хорошо вы выполнили задание). А это значит, что перед выбором задания придется подумать: а стоит ли вообще его брать, сумеете ли вы его быстро и качественно выполнить, и к чему это приведет. Выполняются миссии и задания, как вы уже могли догадаться, множеством различных путей.

Ну, а теперь непосредственно то, что делает Dawn of War 2 совершенно новой игрой. Микроменеджмент в игре полностью отсутствует. Строить базы, здания, да и вообще любые сооружения вам не придется вообще. С самого начала игры выделяется определенное количество сквадов (универсальный элитный отряд, который считается неделимой боевой единицей), с которыми вам стоит протянуть аж до конца игры. Удивляет и то, что абсолютно у каждого бойца в отряде свое имя, внешность и даже специализация. В случае с последней, Dawn of War 2 расширяет свои возможности. Расширяет вплоть до того, что затрагивает элементы RPG. Во время сражений из противников будут выпадать различные объекты и артефакты. Вы сможете их все собирать и примерять на своих бойцов в какой угодно комбинации! То есть, вы сами будете выбирать и менять специализацию бойцов в своих отрядах.

Что касается сражений, то на поле боя может находиться

не более шести сквадов. Подкрепления, как и раньше, падают на землю откуда-то с неба в виде капсул. Каково бы ни было ваше задание, цель у вас всегда одна – сохранить жизнь командирам отрядов. Если они все погибнут, то вам засчитают поражение. Боевая система в общих чертах напоминает Company of Heroes, усовершенствованную и усиленную. Солдаты в Dawn of War 2 будут заметно сильнее, мощнее, да и возможностей обещают целый вагон. Как рассказывают Relic, преимущества воинов будут зависеть от того, какие у юнита имеются приспособления. Как и в StarCraft 2, в Dawn of War 2 появятся десантники с реактивными ранцами, солдат можно будет вооружить всяческими пилами, топорами и гранатами. Также разработчики добавили нечто очень напоминающее фаталити. То есть, если поверженный враг, истекая кровью, пытается куда-то уползти, то вы можете очень красиво и эффектно его добить. К прилагательным «красиво» и «эффектно» стоит





добавить еще и «жестоко», потому как на экране будут действительно происходить кровавые баталии. Не менее эффектными разработчики обещают сделать схватки самих командиров. Ведь они, как и положено, самые сильные и максимально вооруженные.

Война – Мой господин. Смерть – Моя любовница

Отдельного абзаца заслуживает физика Dawn of War 2, которая реализована благодаря возможностям движка Havok. Деформация окружающего мира, всего пространства в целом, и каждого объекта по отдельности – важная и неотъемлемая часть игры. В игре можно разрушить все: от какого-нибудь маленького домика до громадной вооруженной базы. Обращаем ваше внимание на то, что это не просто разрушения, которые мы привыкли видеть, Relic называют это «стратегическими разрушениями». Чтобы представить себе суть этого явления, вспомните любую стратегию в реальном времени. Возьмем, например, наиболее яркого представителя – World in Conflict. Разрушить в игре можно все, и разрушается оно действительно красиво. Но играют ли эти разрушения в игре какую-нибудь роль? Никакой. Разработчики просто дают нам почувствовать свободу, дают понять, что мы можем сделать все, что захотим. Relic же делают абсолютно то же самое, но доводит все до совершенно нового

уровня. Любой обломок, каждый осколок, каждая отвалившаяся железяка, каждый кусок разрушенной плитки – все это абсолютно интерактивно. Если вы разрушили какое-то строение, оно физически корректно развалится на сотни обломков, которые тоже можно будет разрушить по второму разу. Но что самое главное – эти обломки играют непосредственную стратегическую роль в игре. Их можно использовать в качестве собственного укрытия, их можно использовать в качестве приманки врага. Искусственный интеллект в Dawn of War 2, прекрасно понимает, что этот мост можно разрушить, а вот за этим обломком можно спрятаться. Игра превращается в настоящее стратегическое планирование и принятие важных решений. Если вы поняли, какую роль играет физика в Dawn of War 2, то представьте, что случится на поле боя во время более ли менее солидного сражения. Представили? А теперь назовите хотя бы одну RTS, в которой есть хоть что-то похожее.

Красота – страшная сила

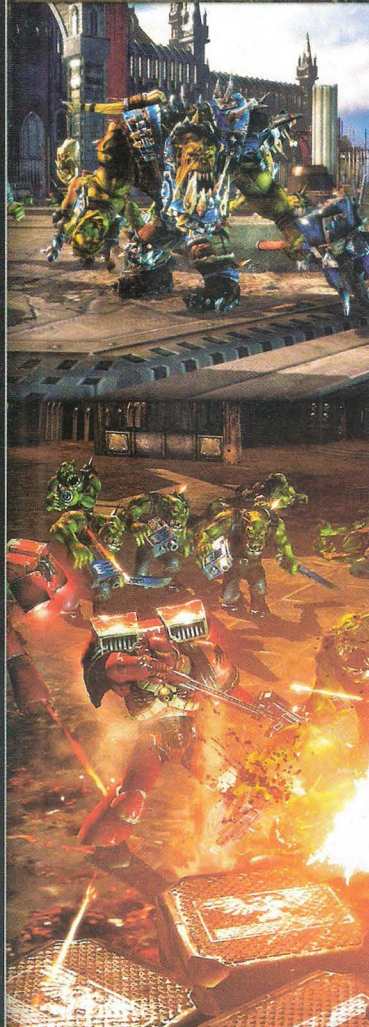
В качестве графического движка Relic используют свой собственный Essence Engine 2.0. Картинка выглядит действительно красиво и колоритно. Взрывы, разрушения, анимация и прочие спецэффекты не заслуживают оценки ниже, чем шикарно. Взгляните сами на скриншоты: игра выглядит безупречно. Кроме того, Relic за

счет улучшения какого-нибудь одного аспекты игры, вытягивают другой. Помните, мы говорили, что в начале игры вам выдается строго ограниченное количество элитных войск? Так вот, за счет того, что бойцов и техники на поле боя будет не так уж и много, разработчики принялись за прорисовку каждого юнита в отдельности!

Правда всегда одна

Суммируя все вышесказанное, можно сказать, что Relic Entertainment готовят абсолютно новую, совершенно не похожую ни на какие другие стратегии игру. Официальный анонс состоялся в апреле, и уже сейчас Dawn of War 2 выглядит потрясающе. Здесь нет ни построек, ни ресурсов. Идея эта позаимствована из World in Conflict, но совершенно точно использована по максимуму. Единственной проблемой на данный момент, остается то, понравится ли игра фанатам. Relic, как и Bethesda Softworks (создатели Fallout 3), поставили перед собой новую цель – полностью изменить продолжение известных игр. А создание чего-то нового – это всегда риск. А в случае с таким брендом, как Warhammer – двойной риск. В том, что разработчики справятся, мы несколько не сомневаемся. Но тот факт, что фанаты и поклонники игры разобьются на два враждующих лагеря – вполне вероятно.

Ян «Dexter» Одарченко





Контент-услуги доступны для абонентов МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, КИЇВСТАР, DJUICE, Мобілич, Beeline, life:)

СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **1060**

Докладніше дивитись список телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

Зроби скрпиз друзів, коханий людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контенту вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXNNNNNN, даний номер повинен належати МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, life:), наприклад: 6100739603 F 80501234567



Poker Hold'em Master Poker Hold'em Master - один из популярных версий покера на вашем телефоне. 6110092603	Роборос 2 ам предстоит бегать, прыгать, стрелять во врагов, решать логические задачи. 6110093603	Игровые автоматы Одна из самых популярных игр казино на вашем мобильном телефоне. 6110094603	Age of Heroes V: Путь Героя Бесмертные сказания и легенды но смертные те, кто их помнит. - Более 80 видов артефактов доспехов, оружия, магических предметов и зелий. - 23 магических заклинания в различных школах. 6110095603	Планета Бимбосов Душераздирающий, первый мобильный сериал о неземной трепетной любви. 6110096603	Планета Бимбосов 2 Продолжается первый мобильный сериал, а с ним - и любовные приключения. 6110097603	Планета Бимбосов 3 Опытный до жути космический инспектор, прибывший из Центра, всегда докажет. 6110098603	Земли Бравии Помогите храброму Дариллу спасти королевство! Жлые существа захватили его. 6110099603	Эротические темницы 2 Девушки томятся в клетках Огненной Горы и топыль вы можете спасти их! 6110100603	
Flexis Новые технологии и настоящий физический движок в вашем мобильном телефоне! 6110101603	Чумовой Крыс В Центральном лесу творится беспредел! И стоит за всем этим коварный кот белаш. 6110102603	Мудрый маг Помогите мудрому магу разгадать головоломки и спастись! Это не так то просто, как кажется. 6110103603	Голая логика Докажите красавицам, что вы способны действовать не только телом, но и головой. 6110104603	Растопи Снегурку! Таких снегурочек вы еще не встречали! Неугодаемые, и очень привлекательные. 6110105603	Сексуальные красотки 2008 Хотите поиграть с горячими красотками? Они уже здесь и жаждут твоих ласк! 6110106603	Шифтеры Встречайте веселую толпу шифтеров! С ними вы позабудете о скуке. 6110107603	Felix 2 Люцифер заточает Феликса снова в тюрьму, на этот раз на Островах Крада... 6110108603	Зум-Зум Путешествия по древней пирамиде, вы сможете сыграть на 35 уровнях-лабиринтах. 6110109603	Десант в болотах Глубоко в джунглях, заминированных рек и болот, укрывшись от сил матекинов. 6110110603
Черная Акула 2 Террористы тоже люди и любят горные курорты тихими зимними. 6100933603	Оборона звезд Идет 2107 год. Уже десятилетия, продолжается война между альянсами... 6100934603	Сексуальная Оливия Не сложная, быстрая и очень захватывающая логическая игра. Получите взрывы. 6100936603	Соблазнительная Оливия Не сложная, быстрая и очень захватывающая логическая игра. Получите взрывы. 6100937603	Galactic Alien Force Как опытный пилот вы не хотите быть вне войны, решающей будущее галактики. 6100938603	Playboy Jacks or better В полушарии мерцает золото его юнлок и улыбки и тусклые блики играют. 6100940603	Playboy Poker Рассыпьте карт на зеленом сукне и улыбки полюбаважных красоток-крупье... 6100941603	Кадетство-2 Кадетство мобильная игра, основанная на сюжете фильма, но намного лучше! 6100942603	Сноуборд Фристайл Развивайте свои навыки, выигрывайте новые медали! Выполняйте трюки... 6100943603	Эй! Такси Ведите ваше такси по городу, доставляя как можно быстрее по короткому маршруту. 6110111603
Сферы Это вариация игры "Кристаллы", есть поле заполненное шариками разного цвета... 6100945603	Легенды Героев Игрок может выбрать в качестве своего героя рыцаря, разбойника или гвардейца. 6100949603	Илья Муромец и Соловей Разбойник О славных богатырях! Увлекательная история и волшебная атмосфера... 6100950603	Strip Poker Hold'em Покажите оппонентам, что вы лучший. Существует только один победитель... 6100951603	Грезы Рыцаря Пародийная мини RPG. Ц е л ь н ы й и концентрированный мир юмора и сатиры. 6100952603	Монстр Теннис! Пародийный теннис с монстрами. Монстры ушли! Теннисисты в параллельный мир. 6100953603	Колониальные войны Необычная вариация на тему классического аркада. Шарик в трек измерениях... 6100955603	Экстрим парковка Заслужите уважение всех группировок, приходя в цель на огромной скорости! 6100956603	Брюс Ли - Железный Кулак 3D Трехмерная версия игры Брюс Ли - Железный Кулак! Отличные эффекты. 6100960603	День Гарфилда Управляя Гарфилдом, тебе необходимо добраться до конца уровня. 6100961603
Годзилла Монстр потренирован во время испытаний ядерного оружия, и теперь он в ярости! 6100963603	Движущийся лабиринт Доберитесь из одного угла запутанного лабиринта к дому, где можно укрыться! 6100964603	Час Пик 3 Объедините свои усилия, Кэрол и Ли искоренят преступность. 6100965603	Tradewinds 2 Води торговые суда через Атлантику и ставь хозяйном морей! Тебя ждут приключения! 6100966603	Рыбалка с динамитом Возьми ванну вместо лодки, прыгни на рынке динамита - и айда на рыбалку! 6110039603	Ярость Демона Помоги юному герою спасти красавицу из лап злого демона! Новый год! С чем он обычно ассоциируется? 6110047603	Дрифт на парковках Продемонстрируйте чудеса driftingа, паркуя ваш автомобиль. 6110050603	Formula Extreme Вы будете бороться в квалификации за лучшую стартовую позицию в гонке. 6110051603	Jablox Одна из лучших игр по мотивам легендарного Тетриса, с третьим измерением! 6110052603	Мистер Шизу 2 Он быстрый, ловкий и пушистый! Играйте в игру, которая завоевала сердца. 6110053603
Мобильный Пиктокросс Пиктокросс приглашает разгадать логические разгадки, основанные на цифрах. 6110078603	Нетрис Позволь себе окунуться в сказочный мир и строить свое собственное чудо. 6110082603	Оригото Заведи себе мобильную гейшу! В мире так много соблазнов... 6110083603	Снежное королевство Этой волшебной страны нет на карте, потому и попасть сюда совсем не просто. 6110084603	Весенний линии Весенний вариант классических Линий это великолепная графика, музыка и интерфейс. 6110085603	Зимний соблазн Новый год и снегурочка в твоём мобильном! Новый год! С чем он обычно ассоциируется? 6110086603	3D Real Kamasutra - Офис Демонстрирует, каким привлекательным на самом деле может быть ваш офис. 6110087603	Erotic Machine Ты любишь азарт, казино, автоматы? Сыграй в "Erotic Machine". 6110088603	Guns, Wheels & Madheads 2 Песок радиоактивных пустынь плавится под горячими колесами машин. 6110090603	Звездный патруль Патрулируйте границы далеких планет и отбивайте атаки инопланетин. 6110091603

Иди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

ЗАТ "Київстар Дж.Ес.Ем.", ліцензія ДКЗУ №009503 від 12.04.2001 р. ЗАТ "Українські радіосистеми", ліцензія НКРЗУ №120093 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" Ліцензія НКРЗУ АБ №222715 від 17.11.2005р. Ліцензія Мінтрансв'язку серія АА № 720189 видана ЗАТ "УМЗ" 29.12.2004 р.

Вартість відправлення повідомлення на номер: 4707 - 7 грн. 4909 - 9 грн. 1060 - 16 грн. (з ПДВ) Послуги для абонентів

Недотримання всіх умов відправлення SMS не гарантує успішне надання послуги. ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контент-провайдер ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ". Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81

МЫШИНАЯ

ВОЗНЯ

REAPER

edge

На счету разработчиков этой мышки – несколько именитых контроллеров разных типов. По сути, тот, кто не знает ZBOARD – не разбирается в манипуляторах как таковых. Тем, кто не знает, напомним, что в 2006 году компания выпустила свою первую и в то же время крайне удачную мышь ZBOARD REAPER. Примечательно, что компанию, создающую эти устройства, основал простой поклонник игры StarCraft Опен Крамер. И если раньше просто хотелось верить, что уж такой-то человек должен разбираться в игровой технике и том, что нужно геймерам, то теперь мы в этом уверены.

Reaper Gaming Mouse была решением удачным и удобным, доступным по цене, а единственным ее недостатком был скромный дизайн. Тем, кто был расстроен этим фактом, но все же хотел пользоваться этой мышкой, пора строиться в очередь – ее наследницу ZBOARD REAPER EDGE никто не посмеет называть «серой мышью».



Скорей даже наоборот – внешность устройства буквально притягивает к себе. Да, с такой мышкой точно станешь мегагеймером – надо же соответствовать уровню своего манипулятора! Ну, а если природные игровые способности не так развиты, можно, по крайней мере, похвастаться перед друзьями навороченной мышкой: панели ее препятствуют скольжению, люминесцентная подсветка тоже пришлась к стати.

К счастью, разработки обратили внимание не только на

внешность (как часто бывает с некоторыми компаниями-производителями...), но и на функциональность «жнеца». Первый представитель рода обладал всего тремя пресетами разрешения сенсора: 400, 800 и 1600 dpi. Его наследник увеличил и само разрешение сенсора – до 3200 DPI, и количество доступных установок: теперь их аж пять – 800, 1200, 1600, 2000, 3200 DPI. Увидеть, какая именно настройка выставлена можно с помощью подсвечиваемого индикатора разрешения (вот и пригодилась люминесцентность), а при необходимости в бою можно на лету менять установки. Удобно, если сначала приходится отстреливаться, а потом ползать и думать. Ну и наоборот, само собой.

Среди прочих особо важных характеристик и возможностей значится время отклика в одну миллисекунду, раздельная калибровка по оси X и Y и максимально допустимая скорость перемещения в 45 дюймов в секунду. Этого достаточно для всех со-

временных игрушек, ну а кто превысит скорость – пишите разработкам, авось дадут приз. Главное, не попадаться ментам с такой мышкой – оные и штрафануть за превышение скорости могут.

Под пальцами

Если отвлечься от рассматривания нового дизайна мышки, начинаешь замечать более важные для манипулятора и его владельца аспекты. Обращаешь внимание на ход клавиш, на материалы, из которых они сделаны и понимаешь, что лучшего, наверное, и не надо: вместо обычного и довольно скользкого пластика «жнец» касается пальцев резиной. Ею оформлено колесико прокрутки, сделаны резиновые накладки и на корпусе. Как ни крути, а обвинить мышку в попытках бегства не получится, тем более что и на команды она реагирует более чем четко и быстро.

Назвать игры, в которых возможности «жнеца» пригодились бы в полной мере, невозможно. Наверное, она подойдет для любых гейм, где есть необходимость в мыши как таковой – от стратегий до экшенов и адвенчур.



БОЕЦ ТЯЖЕЛОГО ФРОНТА



Мышки серии Raptor-Gaming M на полках магазинов и в руках геймеров появились всего несколько лет назад и за это время не так уж сильно и изменились. По крайней мере, серия эта по внешнему виду более чем опознаваемая. Правда, есть кое-какие нововведения и ради них стоит все-таки обновить своего преданного друга на более молодого грызуна.

Самая свежая из трех мышек, Raptor-Gaming M3 Laser, относится к категории тяжеловесов прежде всего по своим габаритам, но и функциональность у нее неслабая. Внешне ее выдает только оригинальная форма – такая, что, кажется, будто ее не охватишь пальцами. Нда... мышшь действительно широка, что страна твоя родная, но, как ни странно, чувствуется это только до тех пор, пока не начинаешь с ней возиться и играть. Тут-то и приходит понимание, что манипулятор должен быть большим. По крайней мере, он должен чувствоваться в руках, ощущаться ничуть не хуже, чем огнестрельное оружие. А оно, как правило, невесомым не бывает. В общем, эта

мышка велика, да еще и тяжелая. Ее максимальный вес составляет 140 грамм, а это вам не просто так. Ведь средняя офисная грызунышка почти в полтора раза меньше весит! Если вы не уверены в своих силах и не прокачали еще достаточно мускулатуру, можно «похудеть» мышку на целых двадцать грамм. Звучит забавно, но на самом деле, регулируя вес манипулятора с помощью дополнительных грузиков, можно добиться нужного эффекта – скорости или чувствительности под руками. Регулировать можно буквально по граммам, ведь в комплекте с мышкой идет несколько грузил (2,5г, 5г, 7,5г, 10г, 12,5г, 15г, 17,5г и 20г), а для изменения веса придется вскрыть своего настольного зверя – место для

грузиков у него находится под верхней панелькой.

Уже по весу можно было догадаться, что утяжелители небольшие по размерам, поэтому их легко посеять. По крайней мере, за пару первых часов общения с мышкой, я умудрился два раза потерять грузики и, к моему великому счастью, ровно столько же раз их найти. Не сделаю я накануне уборки на столе, кто знает, каким бы был результат. Посему я решил таки использовать один из комплектных чехлов. А вот второй, для мышки, приспособил для хранения орешков.

Не буду томить излишними подробностями о внешности устройства – в принципе, всем все и так понятно уже без лишних слов. Лучше – о

деле, точнее – о возможностях этого грызуна. Не сказать, чтобы они были парадоксальными, но для моих геймерских нужд их оказалось более чем достаточно: мышь поддерживает высокое разрешение и при минимальном весе бежит очень быстро. Правда, по ходу ZBOARD REAPER EDGE LASER ей не догнать. Разрешение мыши может изменяться последовательно от 400 до 2000dpi. Сделать это можно в самой системе с помощью программного обеспечения или быстрыми настройками – в том случае, если из игры выходить не хочется или нет возможности. Забавно то, что разрабы явно тяготеют к встроенным дисплеям – их теперь уже и в мышки ставят. Уже второй популярный мыш обзавелся им: небольшой LED-указатель содержит информацию о настройках грызуна. Насколько удобным это кажется самим создателям мышки – не скажу, но мне, например, на разглядывание поверхности оной, просто не хватает времени. Да и по самому ходу грызуна неплохо чувствуется, что я сделал не так.

Напоследок небольшая капля дегтя. Как можно было догадаться, да и по традиции уже наверное для нашей жизни, недостатком устройства является его цена. Не каждому захочется расстаться с 350-400 гривнями ради обновления настольного жителя. Но, как ни странно, оно того стоит.





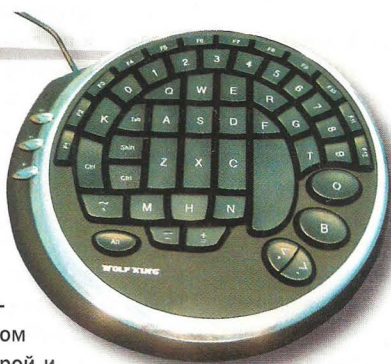
КРУТАЯ РАСПАЛЬЦОВКА

Клавы разные нужны, Клавы разные важны... И дело тут не столько в том, что имя это стало редким, а в том, что руки у всех разные: у кого из плеч, у кого из других мест, у кого побольше, у кого поменьше. Да и запросы разные, не говоря уже об играх любимых и деньгах, доступных к растрате на сие великолепие. Вот и красуется на прилавках добрый десяток разных клав, одна лучше другой...

Но речь сегодня пойдет не об обычных клавиатурах, а о клавиатурных геймадах, заточенных не под набор текста или работу в Интернете, а именно под игры.

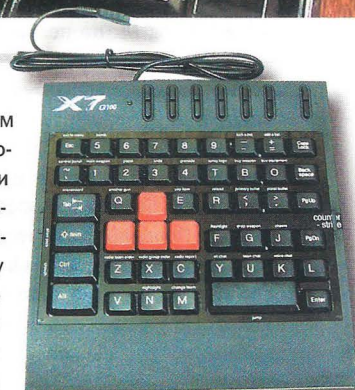
WolfKing Warrior

Являясь одним из самых простых игровых клавипадов, WolfKing Warrior к тому же еще и достаточно компактен: его можно расположить рядом с основной клавиатурой и еще найдется место для долгожданного обеда. Количество клавиш позволяет выставить все нужные настройки, пальцы удобно располагаются на фирменной WSAD-распальцовке. Программа настройки предельно проста, хотя порой и кажется, что ее возможностей недостаточно, но на удивление – хватает. И все бы хорошо, но за небольшой стоимостью этой клавиши скрывается не только простота, но и не самое высокое качество реализации: выглядит устройство дешево и сердито, убивается в среднем за полгода-год.



A4Tech X7-G100

Эта клавиатура не менее компактна, чем WolfKing Warrior, но обладает более строгой формой. Кстати, таким образом еще и место на столе сильно экономится: клавипад удобно использовать просто как приставку к основной клавиатуре. К удобству использования стоит добавить не только стандартно высокую для производителя надежность сборки, но и комплектацию: по умолчанию на ней стоит панель для Counter-Strike, а в поставке есть также панели для Half Life 2, Battlefield 2 и Call of Duty 2. А вот любителям адвенчур и стратегий тут делать нечего, разве что надписи для вас ничего не значат в сравнении с ценой – такая клавиатура обойдется менее чем в сто гривен.



Revoltex Fightpad Advanced

Создатели этого клавипада дают не столько на удобство устройства, сколько на его внешний вид и расположение руки. Что и говорить – кисть и пальцы ложатся достаточно удобно и могут пролежать так несколько часов, а вот пальцы может свести судорогой намного раньше. Большинство людей, которым пришлось общаться с этим устройством, отметили, что раскладка FightPad Advanced не слишком удобна: основной блок клавиш неудачно скомпонован, а верхние два ряда даже менее доступны, чем на обычной клавиатуре. Дизайн «под карбон» да и сами кнопки в большей степени подходят для гонок и файтингов. Хотя, учитывая стоимость этого манипулятора невольно задумываешься – а не лучше ли купить руль или специальный джойстик?



ZBOARD Fang Gamepad

На первый взгляд этот клавипад мало отличается от представленных ранее, но на самом деле помимо оригинального дизайна у нее есть еще несколько сильных сторон. Производитель настаивает на том, что раскладка упрощает управление, но на самом деле это сильно зависит от размеров руки. Некоторым эта клавиша может показаться слишком уж ужатой, зато она достаточно компактна, чтобы не доставлять никаких проблем с пространством на столе. Программные сильные стороны – возможность создавать до ста комбинаций из семи клавиш каждая. Такое действительно не всем клавипадам по силам, так что это хорошая находка для любителей работать всеми пальцами сразу. Правда, стоит она недешево – около трех сотен.



Thermaltake Flare Board

Выглядит этот манипулятор так же, как и большинство подобных устройств этого класса. Все его клавиши являются гибко настраиваемыми для получения доступа к любым командам в разгар игры по сети. Сам производитель говорит о том, что Flare Board является ярким признаком, отличающим профессионального игрока от любителя, но на самом деле заметить это можно разве что по стоимости устройства – все типичные недостатки при нем, и даже количество кнопок стандартно (44 штуки). Особо эргономичную клавиатуру тоже не назовешь, так что подходит она в основном любителям шутеров – на этой клавише очень просто работать с WSAD'ом.



Cyber Snipa Game Pad

Несмотря на сходство расположения основных функциональных клавиш с Thermaltake Flare Board, это все же совсем другой манипулятор. Запястье при работе с этой клавишей располагается на подставке, причем не на какой-нибудь, а на выполненной из пористой резины. Благодаря ей руки не скользят и не устают. Клавиш вполне достаточно для любой игрушки, главное – правильно их назвать. Впрочем, наибольший комфорт все-таки получают любители WSAD'a – эти клавиши особенно удобны и выделены среди прочих. Но и минус у этого чудо-девайса есть – чересчур глубокий ход клавиш – много времени уходит на нажатие, тратятся драгоценные подчас мгновения впустую...



Genius ErgoMedia 500

С первого взгляда заметно, что цвет – далеко не основное преимущество этого устройства. Его ярко-оранжевый окрас придется по душе не каждому, хотя за столь агрессивной внешностью скрывается вполне пристойная функциональность и удобство использования. Клавиш здесь не много, но есть возможность прописывания клавиатурных комбинаций. Правда, их будет меньше, чем у более дорогих клавипадов, но зато рука на ней располагается удобней – сказывается присутствие подставки. В общем, неплохой подарок брату или сестренке на день рождения – дети они яркое любят.



Ergodex DX1 USB Gaming Keyboard

В свое время этот манипулятор получил звание «Best of E3» и совершенно не зря: небольшой конструкторский набор из плоской основы и двадцати пяти клавиш, при желании и необходимости превращается в такую клавиатуру, которая нужна именно в данный момент. Дополнительное преимущество: удобство работы с этим устройством ни в коей мере не зависит от размера руки ее обладателя или подвижности его пальцев. Клавипад целиком и полностью можно настраивать под себя, прикрепляя клавиши с помощью специальной липкой поверхности. Крепятся они настолько хорошо, что даже в пылу игры их не отдерешь, а если липучка загрязнится, достаточно просто протереть ее. Чтобы не пришлось запоминать расположение и назначение каждой кнопки, стоит воспользоваться специальными наклейками. Программное обеспечение простое и приятное в использовании, можно выставлять настройки и создавать новые комбинации, прямо не выходя из игры.



Тем не менее, как и у всего на свете, у этой клавиши есть свои недостатки. Первый и основной – стоимость. 150 долларов – вот плата за оригинальность и удобство. Второй недостаток – немалые размеры. Чтобы разместить DX1 на столе, придется выкинуть с него все лишнее. Обед за столом отменяется.

Belkin Nostromo n52 SpeedPad

Этот клавипад по сути представляет собой более совершенный аналог Genius ErgoMedia 500. Кто у кого «скопировал» конструкцию – дело десятое, но в работе Belkin Nostromo куда приятнее. Оно и понятно – это уже не первая такая разработка у производителя. Цвет спокойный, конструкция надежная – не бьется, не ломается. Еды она боится только той, что попадает на клавиши, а вот места не столе у нее не отнимет. Минус у всего этого счастья все-таки есть и это не столько цена, сколько ограниченное количество клавиш. Да и то – если придирается, ведь среди всех представленных на рынке подобных манипуляторов, только один позволяет создавать собственную конструкцию.





СОТОВЫЕ ИГРОКИ

Знаете, почему мобильные игры никогда не будут так же популярны, как приставочные или компьютерные? Играть неудобно. Маленькие клавиши и небольшой экран явно не располагают к тому, чтобы проводить за мобильными играми много времени, тем более, что сидеть приходится в не особо удобной позе — сжав вместе руки, и наклонившись над экраном. Вот если бы можно было расположиться поудобней, да пальцы было куда расставить... Ну, или хотя бы одно что-нибудь — уже было бы проще и приятней жить. А так приходится носить с собой приставку и вздыхать от горя над очередной мобильной игрой, которая всем хороша, да распыльцовка быстро устает.

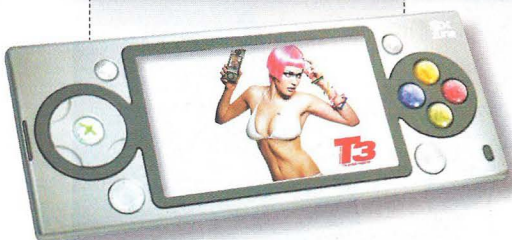
Утомившись от этого еще и морально, я отправился, было, на поиски мобильного игрофона, но так как в магазинах на меня смотрели большими глазами, то пришлось переориентироваться на Интернет.

Обещания самых быстрых в Java-состязаниях телефонов меня не интересовали —

не доросли мы еще до гонок мобильных процессоров и видеокарт: тут бы хоть удобно было, да и ладно. В общем, в магазинах мне предложили «Fly MC100 или ждать сониэрика нового». Оным оказался F305, который отличается от своих уже существующих братьев и сестер только более продуманным дизайном. Сверив его снимки со снимками своего W850, я решил, что это вряд ли хорошая альтернатива. Да и MC100 и смартфоны Nokia недалеко ушли от этого уровня. Нет, играть, конечно можно и даже удобней, чем на обычном мобильном, но мне менять нет смысла особого. Мне бы такое удобство управления как в PSP, но чтобы для Java и в телефоне было встроено. Увы, идеал мой нашелся только среди концептов, но не в единственном числе, что радует, и дает надежду на то что хоть один из них в конечном счете доберется до прилавков.



А вот международный журнал ТЗ на своем сайте предложил вариант «черного ящика», совмещенного с компактным плеером. Не совсем в тему, как говорится, но ничто не мешает к этому теперь добавить еще и телефонный модуль. Правда, признаемся — привлекает наше повышенное внимание не столько сама игрушка, сколько девушка, держащая его.



Более занятно выглядит издевательство над всем известным игровым устройством — Sony PSP. Вот это уже удобно! Полноценные клавиши, есть где пальцам развернуться, есть где разместиться! К тому же, выглядит приятно и места по идее должен занять не больше, чем простой телефон. Недостаток у него один — нет такого устройства в реальности.



Самым простым из них оказался Nokia DA-GAME — эдакий игрофон для самых нетребовательных. Немного напоминает GameBoy, но из-за раскладного механизма удобным не назовешь.

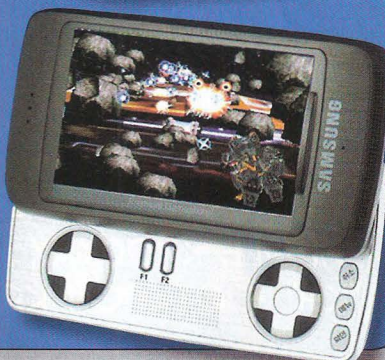
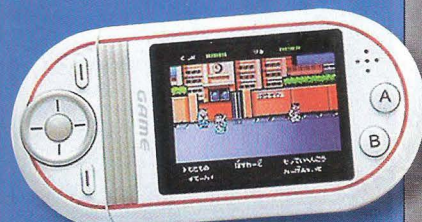


Можно было бы закончить на такой печальной ноте, но тогда эта статья вовсе не имела бы никакого смысла. Тем более, что хоть в украинских магазинах и нет в большом количестве толковых игровых мобильных аппаратов, но немного поискав в сети, можно найти интересные предложения от китайских производителей или же среди «боянов». Например, Nokia N-Gage. Старушка еще не совсем ушла на покой, отличается удобством и если вам удастся выхватить ее у одного из успевших купить, можете радоваться жизни. К счастью, мобильные игры не рвутся на встречу будущему так быстро, как игры компьютерные, поэтому понятие «устарела» касается разве что дизайна.

Из более новых моделей стоит отметить NES-phone, Samsung B5200, SECT V8, Century Sutra 1688. Сказать больше, чем скажет их вид, мы не сможем — клавиши достаточно удобно размещены, чтобы можно было играть сразу всеми пальцами или хотя бы их большей частью. Правда,

стоит сначала подумать о том, как найти с телефоном общий язык — само собой, в Китае телефоны только китайские. Тут на помощь придут местные умельцы, но это уже совсем совсем другая история.

Alisa



WORLD CYBER GAMES

ЛЬВОВ, СИМФЕРОПОЛЬ



World Cyber Games вновь с нами! Уже традиционно первые отборочные игры на национальный финал в столице прошли во Львове. Первые шаги к главному событию в жизни каждого кибератлета в этом году выдались какими-то вялыми. Ни тебе главного судьи WCG Генадия Веселкова, путешествующего по городам, ни бывшего энтузиазма у фаворитов в отдельных дисциплинах. Но киберспортивный праздник подобными мелочами не испортить! Жаркие баталии никто не отменял, игры прошли согласно расписанию, и первые региональные квоты нашли своих победителей.

Отборочные игры во Львове

COUNTER-STRIKE 1.6

Как и в прошлом году, Львов вновь удивляет посещаемостью в дисциплине Counter-Strike 1.6. Из 43 команд, зарегистрированных на официальном сайте турнира, все 43 подтвердили свое уча-

стие на офлайн-регистрации. Из предшествующего опыта можно было предположить, что противостояния будут отчаянные, без боя никто не сдастся и сонные обладатели квот будут известны поздней ночью.

Главными претендентами на победу, безусловно, были Numbazz.Airbites. Ребята в этом

ЖУРНАЛ РИСОВАННЫХ ИСТОРИЙ №1 В УКРАИНЕ!

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 09410



© 2008 HELLBOY™ Mike Mignola

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

ИЩИ В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ ПРЕССЫ СВОЕГО ГОРОДА.
"K9" – ОТКРОЙ КРАСОЧНЫЙ МИР РИСОВАННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ!

WWW.9WORLD.COM.UA * CONTACT@9WA.COM.UA

сезоне не только доказали, что лучшие во Львове, но также и то, что на равных могут бороться с топовыми украинскими командами. Конкуренцию местным фаворитам обещали составить киевляне b1 и местная команда Minion, которые на фоне прочих зарегистрированных команд смотрелись как минимум более опытными. Финальные результаты прогнозировать никто не брался.

Уже с первых туров фавориты показали уверенную игру, и, казалось бы, уже никто не в силах остановить их. На самом деле все оказалось не так просто: столичная команда b1 в 1/16 виннеров впервые оступилась, проиграв парням из Adrenaline со счетом [10-16]. В полуфинале лузеров судьба вновь свела эту пару вместе – разгромный счет [02-16] в пользу Adrenaline, и киевляне едут домой. Дальнейшая борьба львовских фаворитов распределила победителей в следующем порядке:

1 МЕСТО

NumbazZ.AIRBITES ARENA – квота на финал в Киеве + футболки + дипломы

2 МЕСТО

Minion – квота на финал в Киеве + футболки + дипломы

3 МЕСТО

Suhiv – футболки + дипломы

4 МЕСТО

Adrenaline Rush

FIFA'08

Не менее жаркими обещали быть поединки в дисциплине FIFA'08. В отличие от CS тут обошлось без «гастролеров». Да оно и не странно! Мало кому взбредет в голову проходить отборы в городе, воспитавшем золотую россыпь виртуальных футболистов. Уже несколько лет кряду претенденты на квоты известны заведомо: Chudik, Manupa, diGi и Spawn никому не оставляли шансов на победу и только между собой разыгрывали

региональные квоты на национальный финал. Подобный исход пророчили и в этом году, но судьба внесла свои коррективы.

42 фифакера вышли на виртуальную арену с одной лишь целью – определить достойных на квоты. Среди главных претендентов на победу отсутствовал лишь Manupa, который в это время находился в США. Старт соревнований запомнился часовым перерывом, когда львовская киберарена лишилась электрической подпитки, а после и первым громким результатом. Уже в стартовом туре серебряный призер национального финала WCG 2007 Chudik проиграл с минимальным счетом некому Zorg'u. Что-то пошло не так! Механизм, который до этого работал как часы, внезапно остановился, и теперь с уверенностью говорить о победителях не мог никто. Возможно, это был не их день, возможно, тяжелая рука судьи несправедливо распреде-

лила их в турнирной таблице, быть может, они просто слишком мало внимания стали уделять подготовке к турниру... Сейчас трудно сказать наверняка, но факт налицо. Chudik на классе берет свою квоту, две другие достаются темным лошадкам турнира. И если победа Yozhuk'a имела под собой хоть какую-то почву в виде отличного сезона на онлайн-лadderах, то триумф Zorg'a и сейчас кажется нелепой случайностью.

Призеры в дисциплине FIFA'08:

1 МЕСТО

Yozhuk – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

2 МЕСТО

Chudik – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

3 МЕСТО

Zorg – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

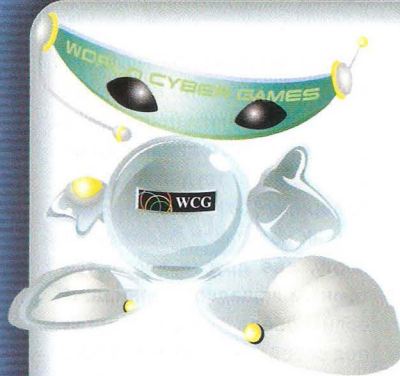


ДИВОСВІТ

ПАЗЕР БЛАСТ

ПАЗЕРНІ БОЇ У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

м.Київ, вул. М.Малиновського 24/10, (ст. м.Оболонь)
www.dyvosvit.ua тел: 502-00-88



WARCRAFT III

Подобно FIFA'08 несколько разочаровал и Warcraft III. Интерес к этой дисциплине угасает просто на глазах. Побороться за две квоты на турнир пришли всего на всего 16 игроков. Цифра мала не то что для отборочных игр на национальный финал WCG, но и до ланпаты с трудом дотягивает. Количество оказалось не главным и зарегистрированные стратеги это доказали зрелищной игрой.

Призеры в дисциплине Warcraft III:

1 МЕСТО

nst.KAs – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

2 МЕСТО

mxmifoggy – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

3 МЕСТО

nst.Frenz – футболка + диплом

STARCRAFT

Самая старая игровая дисциплина собрала в стенах львовской киберспортивной арены 19 участников. Кто-то уже несколько лет подряд берет квоту на финал и не хочет

уступать традициям, другие просто решили «тряхнуть стариной», остальные тоже были не против доказать свое превосходство.

Призеры в дисциплине StarCraft:

1 МЕСТО

stDimaga – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

2 МЕСТО

Jersey – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

3 МЕСТО

StlRullez – футболка + диплом

Отборочные игры в Симферополе

COUNTER-STRIKE 1.6

В отличие от львовских, симферопольские отборы в дисциплине Counter-Strike 1.6 не порадовали организаторов 100% посещаемостью. Онлайн-регистрацию подтвердили всего 28 команд, которым на протяжении дня предстояло определить лучших в популярном сетевом шутере.

Главными претендентами на квоты без лишних колебаний можно было назвать JE. И дело тут вовсе не в статистике, согласно которой Железные парни уже трехкратные чемпионы крымских отборочных игр на национальный финал WCG. Ребята провели хороший сезон, и в списке зарегистрированных, на первый взгляд, не было никого, кто мог бы им помешать. Но этот только на первый взгляд. Уже в 1/8 виннеров JE,

проиграв с небольшим отрывом херсонской команде 0552, падают в лузера. Вместе с этим событием, зрителей своей превосходной игрой порадовали im.possible, которые уверенно дошли до суперфинала. Финал лузеров вновь свел вместе JE и 0552. В этот раз удача улыбнулась JE, и судьба двух квот уже была известна.

1 МЕСТО

im.possible – квота на финал в Киеве + футболки + дипломы

2 МЕСТО

JE – квота на финал в Киеве + футболки + дипломы

3 МЕСТО

0552 – футболки + дипломы

4 МЕСТО

Unexpected Dudes

FIFA'08

Как не странно, в этом году в дисциплине FIFA'08 обошлось без знаменитых гастролеров. Ни тебе львовского десанта, ни папиков со столицы – судьба квот решалась в узком кругу местных любителей виртуальный мяч попинаать. Среди них в особенности можно было выделить игроков команд UA, KerchNET и некого fintz, которых объединял немалый опыт игры в Интернет. Все прошло спокойно и без лишней суеты.

Призеры в дисциплине FIFA'08:

1 МЕСТО:

nSt.fintz – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

2 МЕСТО

kem^^UA – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

3 МЕСТО

KerchNET_Karen R – футболка + диплом

WARCRAFT III

Если во Львове интерес к дисциплине Warcraft III постепенно угасает, то как прокомментировать «огромный»

список зарегистрированных игроков, состоящий из шести позиций – я не знаю. Конкуренцию главным фаворитам из команды ieS попытались составить dred, juice, Baggio, PlayOnlyNuts. Сенсаций не случилось, квоты ушли по назначению.

Призеры в дисциплине Warcraft III:

1 МЕСТО

ieS.Ghost – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

2 МЕСТО

ieS.Shock – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

3 МЕСТО

Baggio – футболка + диплом

STARCRAFT

Финальным аккордом симферопольских отборочных игр традиционно стал турнир в дисциплине StarCraft. Из 15 участников на фоне местных стратегов, в особенности можно было выделить гостя из Киева fiRe) HappyZerg, которому собственноручно и предрекали одну из квот.

Призеры в дисциплине StarCraft:

1 МЕСТО

TinkyWinky Dipsy – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

2 МЕСТО

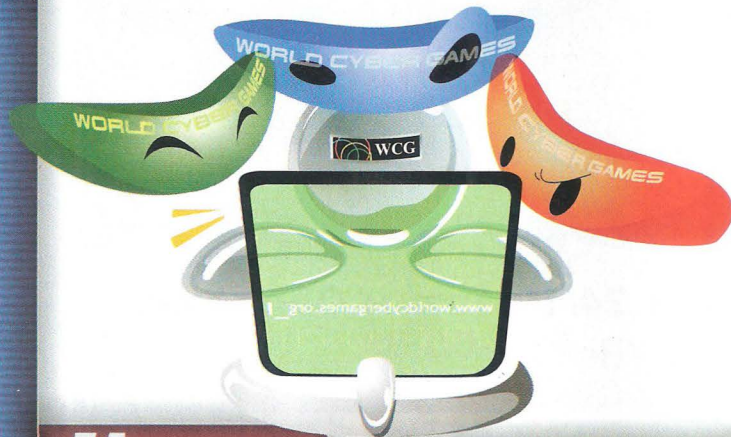
kostyan – квота на финал в Киеве + футболка + диплом

3 МЕСТО

fiRe)HappyZerg – футболка + диплом

Таковыми были первые отборочные игры на национальный финал WCG 2008. Впереди нас еще ждут захватывающие игры в четырех оставшихся городах и, конечно же, Grand Final. Не переключайте канал, и после непродолжительной рекламы мы продолжим.

Виталий «Blind» Полищук



виставка-шоу брендів цифрових технологій

цифроМанія :)



виставка інтерактивних розваг

територіяігор

→ 30 ЖОВТНЯ –
2 ЛИСТОПАДА

Виставковий
центр



КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА

(вул. Салютна, 2-Б, ст. м. "Нивки")

ІГРОВИЙ
ПАРАДАЙЗ!

Запрошуємо відвідати!

Замовте запрошення на сайтах → www.digimania.ua
www.game-expo.com.ua
або за телефоном гарячої лінії → (044) 461-2191

Організатор
виставок

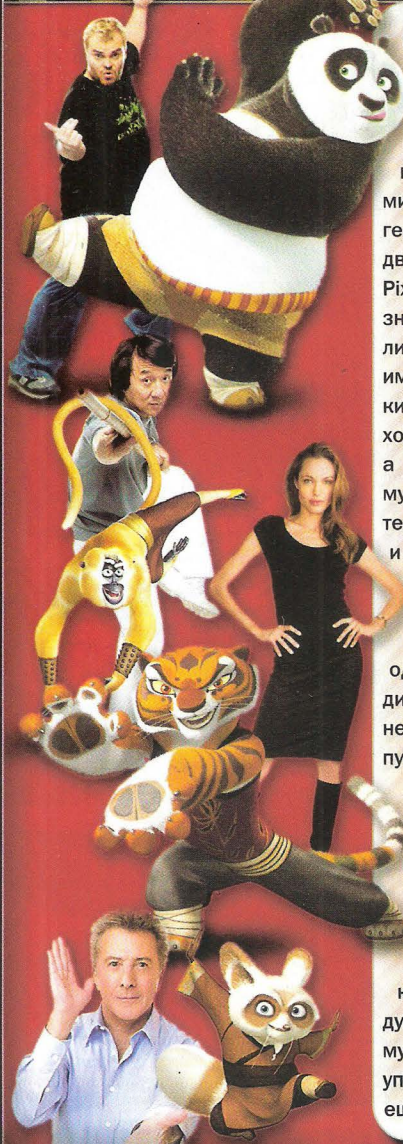
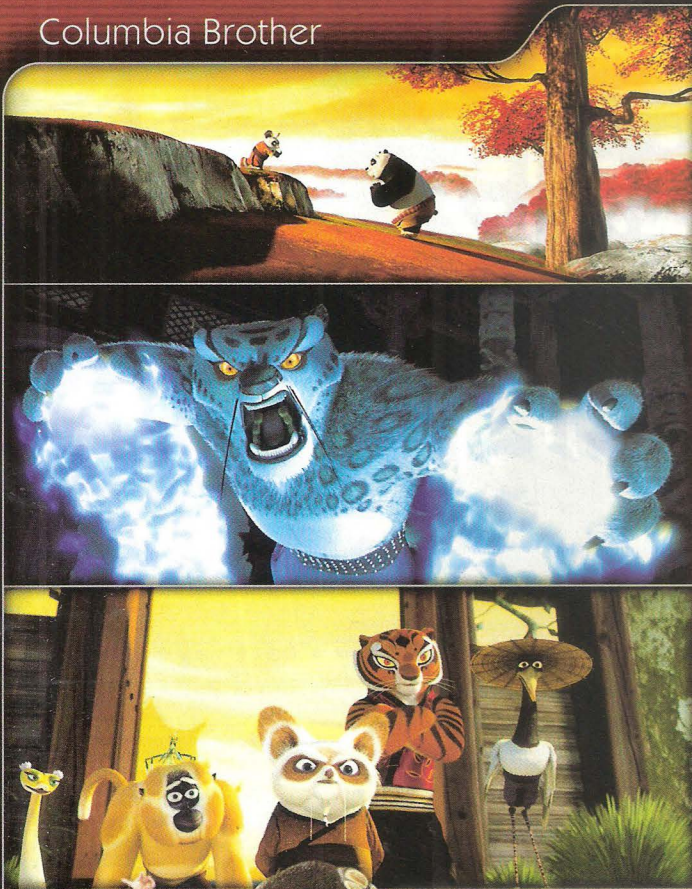


Генеральні медіапартнери



Медіапартнери





Обычно рубрика «Columbia Brother» посвящена фильмам, в которых играют роли живые актеры. Но сегодняшний выпуск мы решили посвятить существам иного мира — мультипликационным героям. И повода тому целых два: один из них дала студия Pixar Disney, другой — не менее знаменитая DreamWorks. Вряд ли есть те, кто не знает этих имен — все смотрели мультики под их брендами, ибо выходят они достаточно часто, а появление каждого нового мультяшки сопровождается длительной рекламой, ожидание и целым букетом эмоций. Так или иначе, но в этот раз обе студии выпустили свои мультфильмы практически одновременно: Панда опередила Волли буквально на пару недель, поэтому так или иначе, пусть даже всего лишь подсознательно, но практически все зрители сравнивают эти два фильма. Впрочем, сравнению и анализу мы решили подвергнуть не только сами мультики, но и вышедшие одновременно с ними игры. Неужели вы думали, что, выпустив в мир мультфильмы, гиганты мысли упустили хоть что-то, на чем еще можно заработать день-



МУЛЬТЯШНЫЕ

жат? Однако, забегая наперед, скажем, что в данном случае это вовсе не пустые попытки нажиться на эмоциях и вере нас с вами, а самые что ни на есть настоящие игры со всеми присущими им атрибутами.

Атмосфера

Каждый сам для себя решает, что ему важнее в игре и фильме, но так или иначе, большинство сходится в одном: атмосфера в обоих проектах должна быть одинаковой. Причем, не игра должна повторять мультфильм, но они должны дополнять и напоминать друг друга. Ведь в самом-то деле создатели героев никогда не смогут предугадать, с чем первым познакомится человек. Да, те, кто ходит на премьерные показы и с нетерпением ждет нового фильма или мультика, будут сравнивать игру с ним. Но ведь есть и те, кто сначала поиграет, а уж потом решит ознакомиться с «исходным» так сказать материалом.

Однако перейдем именно к рассматриваемым историям, сравнивая и игры, и мультики. Студии DreamWorks эта задача удалась немного лучше, чем Pixar'у. Но оно и понятно: Волли — мультик душев-

ный, а Панда берет юмором. Передать в игре юмор и шутки куда проще, чем чувства. Ведь если при первом знакомстве с маленьким роботом его поведение прямо таки за душу берет, то через пару часов в теории его умильность уже и надоесть может.

В фильме и игре ситуация аналогичная: звери юморят, роботы чувствуют. Ситуация не стандартная, непривычная, а оттого еще более интересная. Хотя, в общем-то, обе студии постарались на славу, но юмор и атмосферу лучше смогла передать Kung-Fu Panda. Но, собственно говоря, особо мы не удивились: падать на задницу и жрать пельмени можно и в мультике, и в игре, и на страницах книги или комикса, причем шутки такого плана не приедаются достаточно долго, в отличие от романтики и полудетского поведения Волли. Робот-уборщик пробуждает в каждом из нас внутреннего ребенка, хотя местами дает и посмеяться. Как ни крути, а игр, которые бы добились такого эффекта — мало. Их практически нет. Потому и не играют в игры многие девушки и женщины, что нет тут желаемой романтики (по сча-

ВОЙНЫ

стью, женские писатели еще не добрались до экшен-игр и RPG, а то жилось бы нам куда как хуже...).

На этом месте стоило бы сказать, что в плане атмосферы боевая панда нанесла первое поражение искусственному интеллекту, но не тут-то было. Из-за того, что задача у нее была более простой, отдаем таки победу роботу, ибо его создатели смогли посреди простого и серого технического мира найти чувства и взрастить их. Грустные вздохи и вздохи облегчения не раз раздавались из-за монитора моей девушки, пока она играла в Волли, а вот смеяться над злоключениями Панды, как ни странно, мы устали уже на третьем часу игры.

Динамика и жизнь

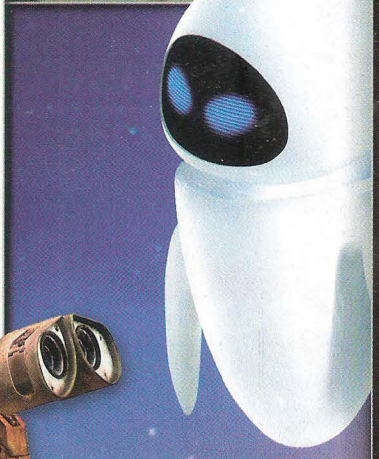
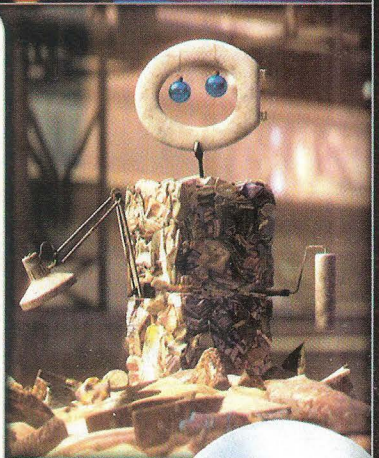
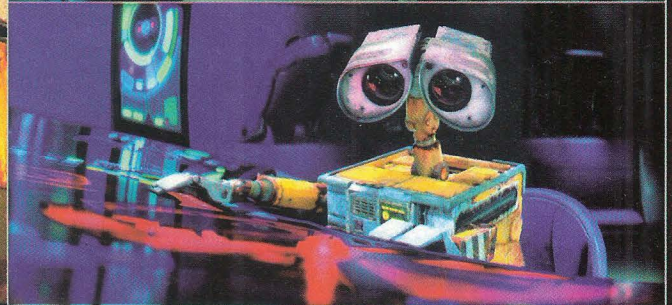
Для мультфильмов динамика не столь важна, как для игры. Все-таки мультик длится всего лишь полтора-два часа, а вот игра занимает около 10-15, причем от трех до пяти как минимум – подряд. В фильме, пусть даже не самом динамичном и местами скучном, зевнув, продолжаешь следить за героями, ибо дальше наступает что-нибудь интересное.

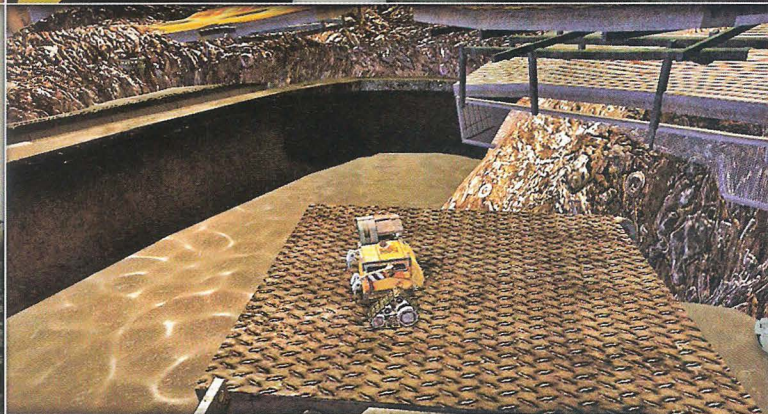
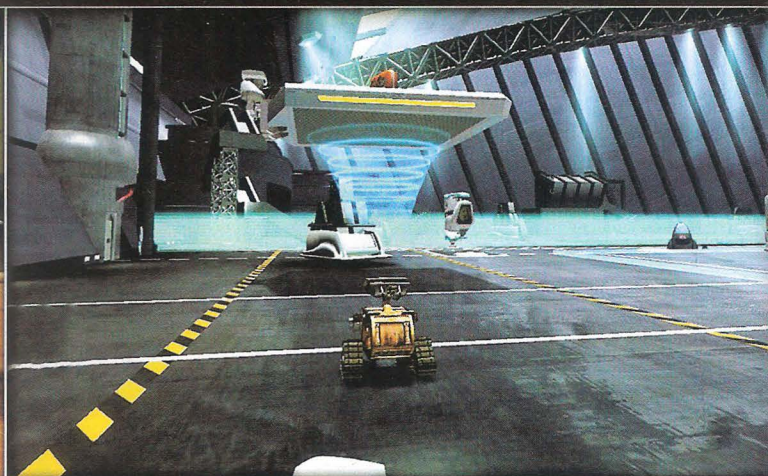
Вспомните хотя бы Фореста Гампа. В игре же, созданной по тому же сюжету, что и мультфильм, разработчикам приходится ту же самую историю растянуть в пять, а то и десять-двадцать раз. И это действительно сложно, ибо, во-первых, приходится добавить ряд новых шуток и приколов, а во-вторых – требуется не уйти от мультика слишком уж далеко. О том, чтобы не надоесть игроку по ходу думать в самую последнюю очередь, если думают вообще.

Итак, Пиксар справился с этой задачей простым добавлением действия. В мультике робот двигается мало и по теме. В игре сие ленивое создание начинает носиться по всей планете, дабы сделать там то, тут это. Игроку приходится носиться вместе с ним. В общем, во время самой игры мы только и делаем, что выполняем разные задания. Эдакий Иванушка-дурачок, посыльный на все случаи жизни. Хорошо, хоть показывают, куда идти и говорят, что делать придется. А вот за что Пиксар убить-таки хочется, так это за простоту заданий: блин, ну неужели нельзя придумать чего интереснее со-

бирания бонусов, наград и всяких предметов?! За пару уровней игры я почувствовал себя эдаким бомжом, который копается в мусоре и выискивает интересные вещи. Интересно, как это мировая общественность пропустила такое в практически детской игрушке: а что, если ребенок, наигравшись в такое вот, будет на помойке выискивать что-нибудь? Мда, убивать нельзя, в мусоре копаться полезно... Ладно, черт с ними, идем дальше. А дальше у нас собственно кипа ролик-вставок, которые развивают сюжет. Да-да, все сопли по экрану размазываются именно в роликах, которые, кстати, немного отличаются от фирменных мультипликационных. Причем не только по сюжету, но и по графике, но об этом – немного позднее. Сейчас же уделим внимание второму нашему герою – панде.

В отличие от Волли, Панда действует еже-секундно и еже-минутно, причем не только в игре, но и в оригинальном фильме. Кста-





KUNG FU PANDA THE MOBILE GAME

Графика:	10
Геймплей:	12
Звук:	9
Управление:	9
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10

ти, действует он точь-в-точь, как Джеки Чан и его команда в фильмах и даже юмор похожий, поэтому воплощение одного в анимации кажется неожиданным. Однако, так уж решили и без нас – видимо, не нашли толстяка, достойного пельменей и решили отдать их животным. Гринпис не был против и панда взошла на лестницу... Кстати, на оную взобраться самим нам не дадут, зато дают побадлаться с другими приколами. Например, порубиться во сне этого чудного зверя. Правда, из-за этого есть некоторые неувязки: по логике вещей, жирный увалень не умел ничего, когда попал к пятерке, а на деле мы уже умеем все. Ладно бы нас просто третировали, но на втором по счету уровне (то есть уже при попадании на место состязаний, а потом и при прохождении «обучения» у пятерки в комнатах), нас снова-таки обучают. У Воли такой нескладухи нет, поэтому снова-таки очко ему.

В общем же зачете по игровой и мультипликационной динамике все-таки побеждает Панда. Не зря я тут вспомнил про ненавистного мне Гампа: временами события в Воли кажутся затянуты-

ми. Это я про мульт. В игре таковое замечается меньше, но тут не прыгаешь на стену, как это часто наблюдается в Панде. Порой мне действительно приходилось туго на боях, но от этого я лишь кайфовал, даже если приходилось по сто раз повторять одно и то же. В общем, тут действия больше, хотя обе игры по сути являются аркадами.

Чтобы не рассказывать долго о событиях игр, отнесем их сюда же, тем более что сравнивать сюжеты просто тупо, по-моему. У каждой игры свой мир и свои законы, у каждого мультка – то же самое. Перенести события разрабам удалось примерно одинаково, по крайней мере грубых огрехов нет. Есть они в других местах, о чем мы сейчас и поговорим.

Снова-здоровая, или технические моменты

Учитывая, что мультики и игры в данном случае являются кровными родственниками и перекликаются целиком и полностью, можно было бы рассчитывать на то, что ролики просто выдерут из мульт. Но расширение действия не дало такой возможности, да и другие причины могли

помешать. В общем – не знаю, как это получилось, но ролики делались специально для игр. И тут первый прокол у обеих студий: по качеству ролики заметно не дотягивают до графики в фильмах. В самой игре я, как и многие другие почитатели жанра, готов простить недостаток деталей, но блин ролики-то можно было сделать КРАСИВЫМИ!

Можно. Но сложно. И кому это нужно? Нам с вами? А когда это наше мнение играло большую роль? Им главное продать игру, а будет ли от нее получено истинное наслаждение – всем абсолютно плевать с той самой высокой колокольни. В общем, ролики тут как всегда очень и очень плохие, чтобы не сказать еще хуже.. В панде видно «шерсть», в Воли не видно ничего. Что представляет собой мусор – описывать не буду. Я б за груды мусора это точно не принял – так, неровный ландшафт с какими-то вкраплениями.

Первую каплю дегтя ощутили? Распробовали? А я уже с добавкой. Помимо собственно роликов еще один минус сама графика игр. Правда, минус больше для мира роботов, ибо в панде графике

более приличная, пусть даже отчасти из-за яркости картинок. В общем-то, тут побеждает панда, но, играя в робототехника, не ощущаешь первое время недостатков графики из-за действия – его много, поэтому кое-что остается незаметным. Но это слабое достижение, так сказать капля меда, затесавшаяся среди бочки дегтя.

Звук. О звуке говорить можно много и долго, но не стоит. Ибо он плох в обеих играх. Нет, первые пару часов этого не ощущаешь, но блин на третьем часу навязчивость его становится очевидной. Реплики главных героев, музыка, фоновые звуки – все надоедает до такой степени, что хочется отрубить звук и включить что-нибудь свое. В мультиках такого не было по одной простой причине – ВРЕМЯ. Время не дает ничему надоесть. В игре же для создания большого количества мелодий снова-таки требуется время.

Управление

Оному моменту пристало бы красоваться среди технических моментов, но все-таки я решил вынести его отдельно. И не только потому, что оно заслуживает отдельного внимания, но потому, что для нормальной жизни в игре придется приклеиться к джойстику. В противном случае матерный русский словарь уже через полчаса пополнится новыми словечками, причем в немалом количестве. В Панде ощутить всю прелесть можно только через геймпад, аналогичный приставочному, в Волли можно, конечно, поиграть и на клавише, но попасть в нужное время в нужное место очень непросто. Ну, практически нереально, если не тратить время на прицеливание. Про прыжки с места на места я вообще молчу.

В общем, тут плохо все у обеих проектов, поэтому даже решать что-то не хочу. Разработчики явно скалявили – ведь игры-то делались

сразу для всех платформ, видимо, решать эту проблему никто и не собирался.

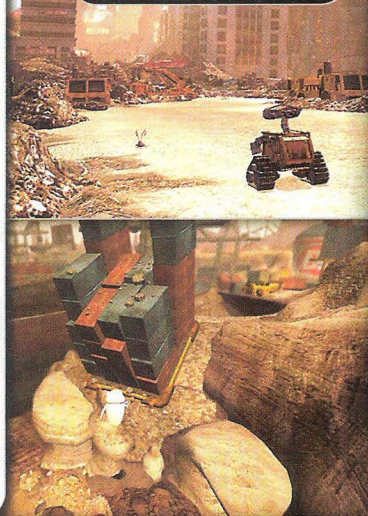
Вердикт

Гиганты мультостроения, Pixar Disney и DreamWorks, все еще на плаву. И не потому, что кое-что просто не тонет. Нет, ребятам из этих студий удастся играть на струнах наших душ. Хорошо это или плохо – другой вопрос, но делают они это настолько умело, что несмотря на все недостатки, мы будем играть и смотреть и Wall-E, и Kung-Fu Panda. Сделать выбор между мультфильмами я не могу – каждый интересен по-своему, слишком уж они разные. Ну, а если говорить о том, насколько качественно перенесли героев с экранов телевизора на монитор компьютера, то победа однозначно на стороне Панды. Как ни крути, но надоедает она не так быстро: черные шутки все еще в почете, да и заняться тут есть чем на несколько дней.

Disney • PIXAR
WALL-E
THE VIDEO GAME

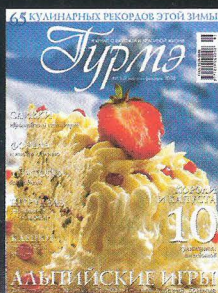
Графика:	9
Геймплей:	9
Звук:	9
Управление:	9
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 9



Готовить – модно!

Ваш Турмэ



- Рецепты лучших ресторанных блюд со всего мира
- Интервью с рестораторами
- Кулинарные путешествия
- Авторские рецепты
- Мастер-классы от ведущих шеф-поваров
- Истории великих гурмэ

Турмэ

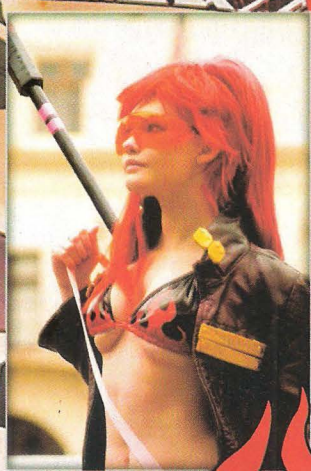
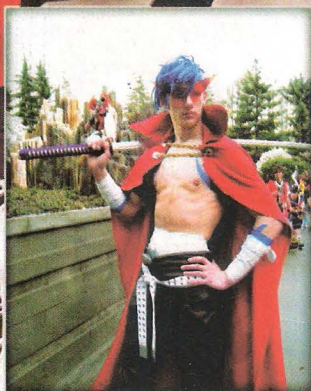
Подписной индекс – 95290

ООО «Декабрь», ул. Фрунзе, 40,
г. Киев, Украина, 04080
тел.: +38 (044) 390-77-50 (51/52/53),
моб. тел.: +38 (067) 322-77-28
факс: +38 (044) 390-79-18

www.gourmet.com.ua



TENGEN TOPPA GURREN LAGANN



Есть такие аниме-сериалы, которые похожи на бомбу замедленного действия. Вроде бы транслируются, вроде бы стандартны и вполне одобренны штампами, а потом смотришь – тебя захлестывает волна фанатов, которые как бы и не должны фанатеть от очередного клона, на последних аниме-фестивалях просто массовое помешательство косплееров на всех персонажах... И тут ты понимаешь – надо посмотреть что это такое и с чем его едят. Ну, не может же быть столько визга от очередной штаповки!

Сканирование 1: кто делал?

Студия Gainax. Ага, поиск в базе данных памяти выдает: Evangelion, Dead Leaves, FLCL, Top wo Nerae 2!. Вся понятно, Gainax любит сотрясать мозги зрителя чем-то необычным, хотя, казалось бы, куда уж необычнее Фури-Кури? Первые серии Gurren Lagann вызвали поначалу такую волну нездоровой критики, что одному из основателей студии и продю-

серу сериала пришлось уйти в отставку из-за нецензурных комментариев, которые он со злости оставил на одном форуме. Но, как показала жизнь – ох неправы были критики!

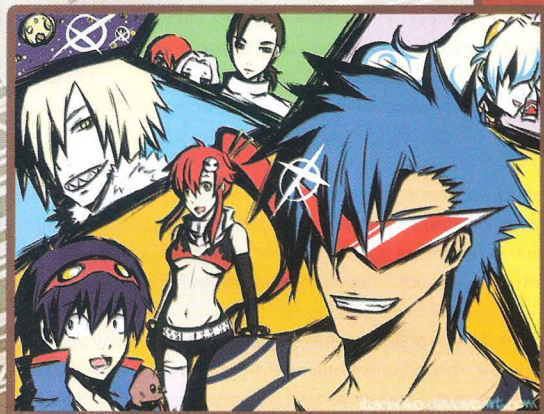
Сканирование 2: о чем?

Название аниме-сериала – это такая краеугольная штука, которая характеризует центральную идею, или центрального персонажа. В данном случае – и то, и другое. Gurren – это гигантское тело боевого пилотируемого робота, а Lagann – всему голова, то бишь, отдельно пилотируемая башка, которая при желании может соединяться с телом в мега-робота Gurren Lagann. Tengen Toppa – дословно «стремящийся в небеса».

Gainax в очередной раз решила поиздеваться над штампами жанра «меха». Пафосные речи, толкаемые перед каждой битвой, длиннопроизносимые команды супер-атак, мега-злодеи, которым постоянно не везет в сражениях и которые каждый раз кричат о том, что они вернутся и отомстят! Несмотря на все это, режиссерам все-таки удалось сделать что-то кардинально новое на просторах

аниме-индустрии. Главные герои получились абсолютно уникальными и интересными: Камина с его диким энтузиазмом, Йоко – боевая и трогательная, и Симон – одинокий мальчик, которому выпало счастье найти голову Lagann'a и добровольно вступить в ряды борцов со зверолоудьми, пилотирующими роботов-ганменов. Характеры персонажей развиваются на протяжении всего сериала, кроме этого мы увидим их и через большой промежуток времени – повзрослевшими, поменявшими ценности, но продолжающими бороться за судьбу всего человечества. Злодеи оказываются вполне человеческими внутри, а вот кто-то из команды борцов за свободу становится самой натуральной сволочью!

Сериал скользит по очень острой грани – от пафосной комедии до серьезного психологизма и социальной фантастики. Настроение будет меняться с каждой серией – от бурного веселья, до жестокого трагизма. Именно эта смена эмоций и захватывает по-настоящему зрителя, ведь какие бы не были персонажи, они ведут себя натурально, а не наигранно.



Сканирование 3: как сделано?

Прорисовка экшен-сцен и выражения эмоций по стилю напоминают Dead Leaves в более мягкой обработке, что, в принципе, гармонирует с достаточно красивой прорисовкой основных сцен и хорошей анимацией. Хотя авторы признаются, что большую часть денег съели последние серии, так как в них много спецэффектов и мега-битв. Музыкальное оформление тоже не подкачало: дикая смесь рэпа пополам с оперными пениями, попса, рок в стиле Linkin Park вполне органично вписались в этот задорный аниме-сериал. Что сказать, многочисленные порталы и рейтинги назвали его лучшим сериалом 2007 года. Уже в 2008 он получил несколько престижных наград за лучший ТВ-продукт и дизайн персонажей на Токийском фестивале аниме.

Как известно, аниматоры обожают озорничать и вставлять в фоновые слои давно знакомых персонажей: в шесть серии в общественной бане можно заметить героинь из разных работ Gainax: Рэй и Аску из «Евангелиона», Махоро из «Махороматика», Ноно и Ларк

Мерк Марк из Top wo Nerae 2. В 12 эпизоде рядом с Виларом появляется Сквидвард из мультсериала «Губка Боб».

Девушка мечты злодея-Вирала из 26 серии очень похожа на принцессу Зельду из игры Legend of Zelda. Наверное, потому что актер дублировавший Вирала, неоднократно озвучивал главного героя игры – Линка.

Всего в сериале 27 серий плюс 2 специальных. ДВД-версия сериала отличается от телевизионной: там можно увидеть спец-серию со сценами, вырезанными из эфира, например голый зад Камини, подглядывания в ванной и прочий забавный фансервис. Скорее всего, что на волне успеха Gurren Lagann снимут несколько продолжений и надеемся, они не будут уступать по качеству оригиналу.

Одноименная манга начала публиковаться с апреля 2007, из-под руки Котаро Мори. В принципе, сюжет манги идет тем же путем, что и аниме, однако изменена общая канва и причины некоторых событий, а также раскрываются отношения некоторых персонажей до сериала.

Также создана онлайн-игра Tengen Toppa Gurren



Lagann: Superior Excavation Online компанией Konami и игра для Nintendo DS, которая вышла в релиз 25.10.2007, в контенте к ней идет специальная серия сериала. Студия Gainax решила не мелочиться, и продюсирует полнометражку Version Tengen Toppa Gurren Lagann: Gurren Chapter, которая пойдет в кинотеатрах с сентября 2008 и уже заявила про планы на вторую полнометражку.

Happyness

happynesss@yandex.ru

➔ **Дмитрий Дубров**

Привет, уважаемые редакторы! Помогите, пожалуйста, разузнать что-нибудь о фильме Halo. Увидим ли мы его ближайšie пару лет, или Мастер Чиф повторит судьбу М.Е.Ч.Е.Н.О.Г.О.?

➔ Майкрософт по этому поводу морозится уже довольно давно, так что мы не питаем ни малейшего оптимизма по поводу этого фильма. Но предсказать что-нибудь конкретное довольно сложно, возможно, в конечном счете, все как всегда решится при помощи вечно зелененьких дядечек, и фильм таки выйдет.

➔ **Денис Ильяш**

Дорогой Шпиль скажите по каким критериям Вы выбираете себе работников. И скажите что нужно делать для того что бы получить места в вашей редакции?

➔ Редакторы Шпиля должны быть небритые и волосатые, с дикими красными глазами. Очень желательно иметь шесть пальцев на руке, светиться в темноте, повсюду таскать с собой ПТРС, КоСоГоР и призрак собачки (да, собачки, нет – не Собчак).

➔ **Михальчук Сергей**

Привет Шпиль!!! Напишите пожалуйста статеечку про «Sacred 2», очень надо! =).

➔ Превью по Сакрид 2 вышло меньше года назад, но если будет повод написать еще раз – мы это сделаем, какие проблемы. Вопрос только в том, стоит ли забивать страницы журнала «повторами» статей, или лучше просто публиковать новые сведения в ИгроПАНОРАМЕ.

➔ Дальше... Вот вы так сляняво описали «King's Bounty» в июньском номере, а демку наверное (я надеюсь-случайно) забыли. Хотя в следующий номер киньте.

➔ А ты сам эту демку видел? Лично мы – нет. Возможно потому, что и не было никакой демки... Но, даже если мы ее и упустили, то положить ее на диск теперь не имеет смысла – беги в магазин и покупай релиз! Оно того стоит ;)

➔ И последняя просьба: Очень радует наличие на вашем диске мини-игр, но ассортимент (не поймите неправильно) слегка бедноват, можно раздел «программы» ограничить драйверами и увеличить количество игр. Ну... это всего-то моя мысль, удачи и процветания!

➔ Ну, раздел «программы» ограничивать пока никто не собирается, ибо он и так ограничен, что ограниченнее не ограничит даже самый ограниченный ограничитель. Тем не менее, ассортимент по мере возможности будем стараться расширять.

➔ **Ромка (КЛЫК)**

Привет... Спасибо за такие прикольные конкурсы, хочется, что бы они были всегда. У меня просьба не могли бы вы по окончании конкурса сказать правильные ответы? Шпилюного вам лета.

➔ Ответы – это весьма проблематичный вопрос, потому как мы и сами хотели бы их знать. Собственно, именно затем мы и обратились к вам, дорогие читатели, ведь кто кроме истинных геймеров сможет справиться со столь эээ... ответственной задачей! 😊 И многие с ней весьма неплохо справились. Поэтому мы подумали, и я решил, что правильные ответы будут следующими:

ОТВЕТЫ НА КОНКУРСЫ

майского номера(№5 2008г)

Игрскоп:

1. Иерусалим
2. Талал
3. Ричард Львиное Сердце
4. Вильям Монферрат
5. Рынок в Акре

Отгадай геймтрек:

1. NFS Underground
2. C&C 3
3. Assassin's Creed
4. Unreal Tournament 3
5. HoMM 5

июньского номера (№6 2008г).

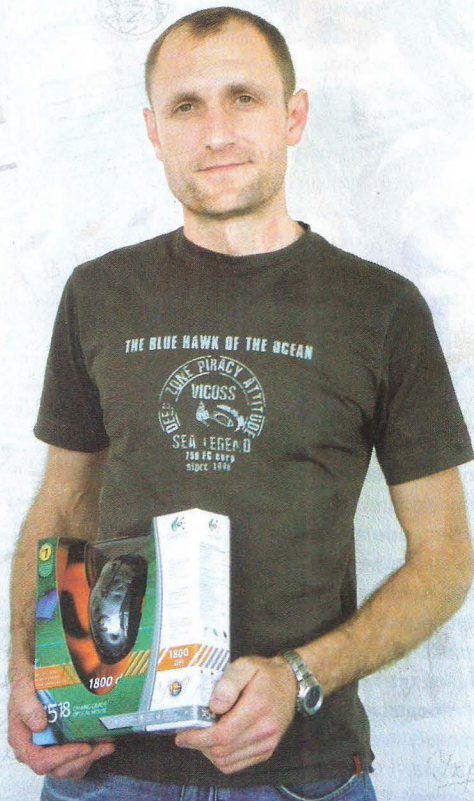
Игрскоп:

1. Магическая долина
2. Хорвест
3. Архимаг Резо
4. Мирабелла
5. Последний Герой

Отгадай геймтрек:

1. Stalker
2. King's Bounty
3. The Witcher
4. SimSity 3
5. Call of Duty 4

Вот и первый получатель наших призов. Сам Руслан Кулик до нашей редакции не добрался, но смог прислать за выигрышем своего «эмиссара». Собственно его, в обнимку с Logitech MX518, можно наблюдать на этой фотографии.



В этом номере мы подводим итоги июньского конкурса. На этот раз «Распознай Геймтрек» немного оживился и, соответственно, число победителей увеличилось. С одной стороны прирост людей, играющих с включенным звуком, значителен (аж в два раза), с другой мал (в прошлом туре выяснилось, что такой человек всего один). В итоге главный приз, колонки Logitech G51, достаются Марку Набилю из города Запорожье, правильно ответившему на два вопроса этого тура. Второй приз не достался никому. А приз редакционных симпатий – лицензионная версия Assassin's Creed: Director's Cut Edition достается Кириллу Ермакову из Краматорска, за, пусть и неудачную, но все же попытку ответить на наше задание. В «Игроскопе» активность практически не выросла, хотя, конечно, в разы превосходит геймтрековскую. По результатам проведенного розыгрыша первый приз – игровую мышь Logitech G9 и клавиатуру Logitech G15, вы-

грал Андрей Сикорский из города Кировоград. Второй приз – мышь Logitech MX518, выиграл победитель геймтрека, Марк Набильский из Запорожья. Приз редакционных симпатий – лицензионный диск «Mass Effect» получает все тот же Кирилл Ермаков, за не менее отчаянную попытку ответить на вопросы игроскопа.

Итоги конкурсов, стартовавших в июльском выпуске «Шпили!», будут подведены в следующем номере нашего журнала, так что у вас еще есть возможность прислать нам отрезной купон до 15 августа и выиграть приз от спонсора этих конкурсов – компании Logitech. Но на этом соревнование не заканчивается, ниже приведены условия очередного тура.



Игроскоп

Внимание, персоналу Нормандии в обязательном порядке необходимо ответить на вопросы к данным скриншотам, заполнить отрезной купон и отправить в редакцию журнала!

Среди всех приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое – игровая мышь Logitech G9 и клавиатура Logitech G15, второе – игровая мышь Logitech MX518, и третий – приз редакционных симпатий (сИкрет!!!).



2. Раса



4. На какой из планет обитают варрены?



3. Имя существа



5. Каким образом Элкоры общаются между собой?

Распознай Геймтрек

Для участия в этом конкурсе нужно, чтобы у вас или у ваших знакомых был номер журнала с диском. На диске в разделе «Конкурс» можно найти пять тридцатисекундных отрывков саундтреков из игр. Отгадайте, из каких игр взяты мелодии, запишите их названия (игр, а не мелодий) в от-

резной купон и отправьте его в редакцию журнала. Среди приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое – игровая акустика Logitech, второе – игровая гарнитура Logitech Precision Gaming Headset и третий – приз редакционных симпатий (опять-таки сИкрет!!!).

Аудио-конкурс

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Игроскоп

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

* Ф. И. О. _____

* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс) _____

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



- ☐ The Sims 2 Free Time v1.13.0.161
- ☐ Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 v1.03
- ☐ Call of Duty 4: Modern Warfare v1.7
- ☐ Civilization IV: Beyond the Sword v3.17
- ☐ Diablo 2 v1.12a
- ☐ Race Driver: GRID v1.1
- ☐ Unreal Tournament 3 Bonus Pack 3
- ☐ TrackMania Nations Forever

ВИДЕО

- ☐ Diablo3
- ☐ Battlefield Bad Company – BadWorld
- ☐ Bourne Conspiracy
- ☐ Alone In The Dark
- ☐ Gears of War 2
- ☐ Happy Three Friends
- ☐ Legendary Creatures
- ☐ Mirrors Edge
- ☐ Mortal Combat vs. DC Universe
- ☐ Team Fortress – Sniper
- ☐ Rise of the Argonauts – Cinematic trailer
- ☐ Stalker Clear Sky Atmosphere
- ☐ Stormrise – E3 Trailer
- ☐ Star Wars: The Force Unleashed

А ТАКЖЕ

- ☐ Скринсейверы
- ☐ Обои рабочего стола
- ☐ Драйвера видеокарт

ИГРЫ

Демо версии

- ☐ Frontlines: Fuel of War PC Beta
- ☐ WALL-E

- ☐ Spore Creature Creator

- ☐ Toribash v2.44

- ☐ Stronghold: Crusaders

Полные версии

- ☐ Sauerbraten (CTF Edition)

- ☐ Eifland

- ☐ Minions of Mirth

- ☐ Marble Tactics

- ☐ Hedgewars 0.9.3

- ☐ Battletanks

ПАТЧИ

Русские версии

- ☐ WorldShift

- ☐ Warcraft 3: The Frozen Throne

- ☐ Warcraft 3: Reign of Chaos

English versions

- ☐ Rainbow Six Vegas 2 Map Pack

- ☐ Halo v0615 PC Hotfix

- ☐ Sudden Strike 3: Arms for Victory v1.4

Patch/Addon

- ☐ Warcraft III: The Frozen Throne v1.21b to

- v1.22a

- ☐ Warcraft III: Reign of Chaos v1.21b to

- v1.22a

СУПЕР ПРЕМІУМ ІГРИ Відправ **SMS** з кодом на номер **1033**

ГІПЕР
MARKET

ЛІТНЯ

ШАРА

WAP.HITON.COM.UA

МОБІЛЬНИХ РОЗВІВ / МРЗ АНІМАЦІЇ ЗАСТАВКИ / ТЕМІ ЛІСТІВКИ

ІГРИ БЕЗКОШТОВНО!

ДІВІСЬ НА РОЗВІГІ МОБІЛЬНО

ДЛЯ КОРІСНОЇ СМС CYBER

НА НОМЕР 7500 10000 грн 2,5 грн

НА НОМЕР 7900 10000 грн 9 грн

ТЕЛЕФОНІ ЯКІ ПІДРИМУЮТЬ JAVA-ІГРИ

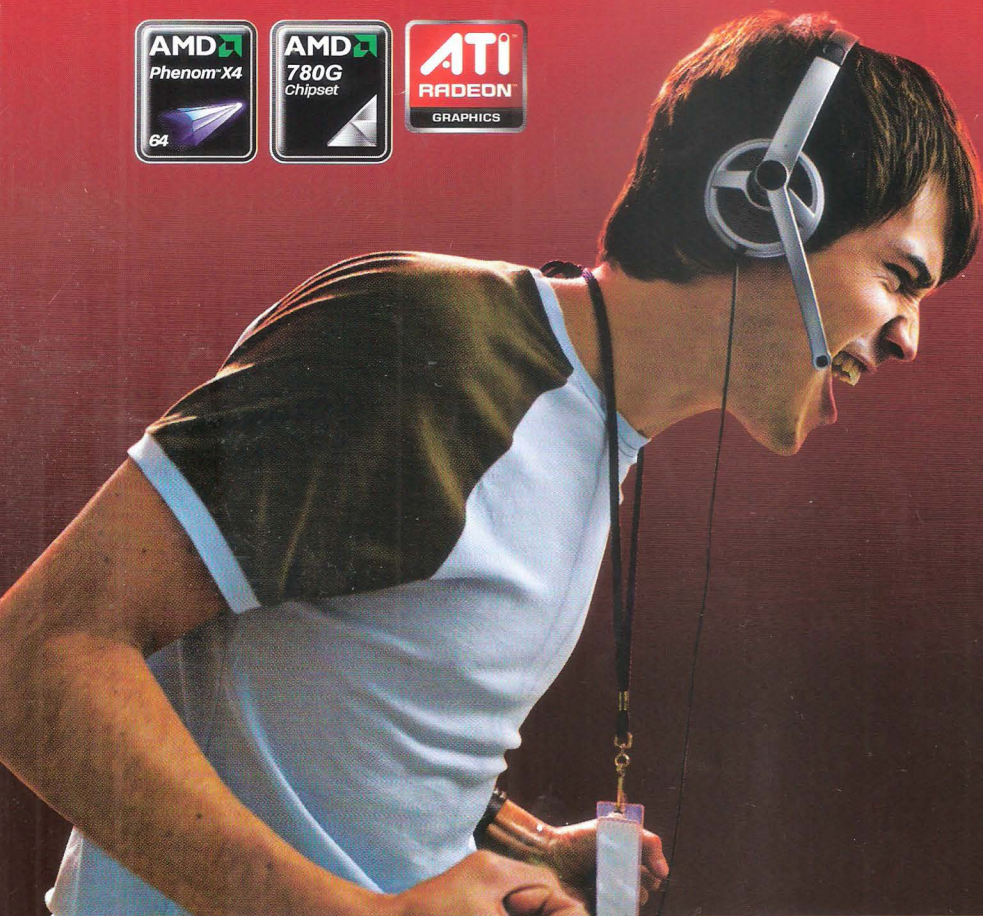
NOKIA

SE 1208, 1209, 1220, 1220i, 1220c, 1220e, 1220f, 1220g, 1220h, 1220i, 1220j, 1220k, 1220l, 1220m, 1220n, 1220o, 1220p, 1220q, 1220r, 1220s, 1220t, 1220u, 1220v, 1220w, 1220x, 1220y, 1220z, 1220aa, 1220ab, 1220ac, 1220ad, 1220ae, 1220af, 1220ag, 1220ah, 1220ai, 1220aj, 1220ak, 1220al, 1220am, 1220an, 1220ao, 1220ap, 1220aq, 1220ar, 1220as, 1220at, 1220au, 1220av, 1220aw, 1220ax, 1220ay, 1220az, 1220ba, 1220bb, 1220bc, 1220bd, 1220be, 1220bf, 1220bg, 1220bh, 1220bi, 1220bj, 1220bk, 1220bl, 1220bm, 1220bn, 1220bo, 1220bp, 1220bq, 1220br, 1220bs, 1220bt, 1220bu, 1220bv, 1220bw, 1220bx, 1220by, 1220bz, 1220ca, 1220cb, 1220cc, 1220cd, 1220ce, 1220cf, 1220cg, 1220ch, 1220ci, 1220cj, 1220ck, 1220cl, 1220cm, 1220cn, 1220co, 1220cp, 1220cq, 1220cr, 1220cs, 1220ct, 1220cu, 1220cv, 1220cw, 1220cx, 1220cy, 1220cz, 1220da, 1220db, 1220dc, 1220dd, 1220de, 1220df, 1220dg, 1220dh, 1220di, 1220dj, 1220dk, 1220dl, 1220dm, 1220dn, 1220do, 1220dp, 1220dq, 1220dr, 1220ds, 1220dt, 1220du, 1220dv, 1220dw, 1220dx, 1220dy, 1220dz, 1220ea, 1220eb, 1220ec, 1220ed, 1220ee, 1220ef, 1220eg, 1220eh, 1220ei, 1220ej, 1220ek, 1220el, 1220em, 1220en, 1220eo, 1220ep, 1220eq, 1220er, 1220es, 1220et, 1220eu, 1220ev, 1220ew, 1220ex, 1220ey, 1220ez, 1220fa, 1220fb, 1220fc, 1220fd, 1220fe, 1220ff, 1220fg, 1220fh, 1220fi, 1220fj, 1220fk, 1220fl, 1220fm, 1220fn, 1220fo, 1220fp, 1220fq, 1220fr, 1220fs, 1220ft, 1220fu, 1220fv, 1220fw, 1220fx, 1220fy, 1220fz, 1220ga, 1220gb, 1220gc, 1220gd, 1220ge, 1220gf, 1220gg, 1220gh, 1220gi, 1220gj, 1220gk, 1220gl, 1220gm, 1220gn, 1220go, 1220gp, 1220gq, 1220gr, 1220gs, 1220gt, 1220gu, 1220gv, 1220gw, 1220gx, 1220gy, 1220gz, 1220ha, 1220hb, 1220hc, 1220hd, 1220he, 1220hf, 1220hg, 1220hi, 1220hj, 1220hk, 1220hl, 1220hm, 1220hn, 1220ho, 1220hp, 1220hq, 1220hr, 1220hs, 1220ht, 1220hu, 1220hv, 1220hw, 1220hx, 1220hy, 1220hz, 1220ia, 1220ib, 1220ic, 1220id, 1220ie, 1220if, 1220ig, 1220ih, 1220ii, 1220ij, 1220ik, 1220il, 1220im, 1220in, 1220io, 1220ip, 1220iq, 1220ir, 1220is, 1220it, 1220iu, 1220iv, 1220iw, 1220ix, 1220iy, 1220iz, 1220ja, 1220jb, 1220jc, 1220jd, 1220je, 1220jf, 1220jg, 1220jh, 1220ji, 1220jj, 1220jk, 1220jl, 1220jm, 1220jn, 1220jo, 1220jp, 1220jq, 1220jr, 1220js, 1220jt, 1220ju, 1220jv, 1220jw, 1220jx, 1220jy, 1220jz, 1220ka, 1220kb, 1220kc, 1220kd, 1220ke, 1220kf, 1220kg, 1220kh, 1220ki, 1220kj, 1220kl, 1220km, 1220kn, 1220ko, 1220kp, 1220kq, 1220kr, 1220ks, 1220kt, 1220ku, 1220kv, 1220kw, 1220kx, 1220ky, 1220kz, 1220la, 1220lb, 1220lc, 1220ld, 1220le, 1220lf, 1220lg, 1220lh, 1220li, 1220lj, 1220lk, 1220ll, 1220lm, 1220ln, 1220lo, 1220lp, 1220lq, 1220lr, 1220ls, 1220lt, 1220lu, 1220lv, 1220lw, 1220lx, 1220ly, 1220lz, 1220ma, 1220mb, 1220mc, 1220md, 1220me, 1220mf, 1220mg, 1220mh, 1220mi, 1220mj, 1220mk, 1220ml, 1220mm, 1220mn, 1220mo, 1220mp, 1220mq, 1220mr, 1220ms, 1220mt, 1220mu, 1220mv, 1220mw, 1220mx, 1220my, 1220mz, 1220na, 1220nb, 1220nc, 1220nd, 1220ne, 1220nf, 1220ng, 1220nh, 1220ni, 1220nj, 1220nk, 1220nl, 1220nm, 1220nn, 1220no, 1220np, 1220nq, 1220nr, 1220ns, 1220nt, 1220nu, 1220nv, 1220nw, 1220nx, 1220ny, 1220nz, 1220oa, 1220ob, 1220oc, 1220od, 1220oe, 1220of, 1220og, 1220oh, 1220oi, 1220oj, 1220ok, 1220ol, 1220om, 1220on, 1220oo, 1220op, 1220oq, 1220or, 1220os, 1220ot, 1220ou, 1220ov, 1220ow, 1220ox, 1220oy, 1220oz, 1220pa, 1220pb, 1220pc, 1220pd, 1220pe, 1220pf, 1220pg, 1220ph, 1220pi, 1220pj, 1220pk, 1220pl, 1220pm, 1220pn, 1220po, 1220pp, 1220pq, 1220pr, 1220ps, 1220pt, 1220pu, 1220pv, 1220pw, 1220px, 1220py, 1220pz, 1220qa, 1220qb, 1220qc, 1220qd, 1220qe, 1220qf, 1220qg, 1220qh, 1220qi, 1220qj, 1220qk, 1220ql, 1220qm, 1220qn, 1220qo, 1220qp, 1220qq, 1220qr, 1220qs, 1220qt, 1220qu, 1220qv, 1220qw, 1220qx, 1220qy, 1220qz, 1220ra, 1220rb, 1220rc, 1220rd, 1220re, 1220rf, 1220rg, 1220rh, 1220ri, 1220rj, 1220rk, 1220rl, 1220rm, 1220rn, 1220ro, 1220rp, 1220rq, 1220rr, 1220rs, 1220rt, 1220ru, 1220rv, 1220rw, 1220rx, 1220ry, 1220rz, 1220sa, 1220sb, 1220sc, 1220sd, 1220se, 1220sf, 1220sg, 1220sh, 1220si, 1220sj, 1220sk, 1220sl, 1220sm, 1220sn, 1220so, 1220sp, 1220sq, 1220sr, 1220ss, 1220st, 1220su, 1220sv, 1220sw, 1220sx, 1220sy, 1220sz, 1220ta, 1220tb, 1220tc,

Delfics® green

Екстремальна гра!

4ядерна потужність
для екстремальних геймерів



**Купуй комп'ютер Delfics® green
на базі платформи Spider від AMD в мережі ГігаБайт
та ОТРИМАЙ РУЛЬ для екстремальних перегонів.***

Адреси магазинів мережі ГігаБайт:

Київ

пр-т Героїв Сталінграду, 27, тел.: (044) 426-86-61

вул. Дорогожицька, 17, тел.: (044) 451-46-79

пр-т Маяковського, 10, тел.: (044) 536-09-23

пр-т Московський, 5, тел.: (044) 581-27-29

вул. Тимошенка, 21, тел.: (044) 426-17-02

вул. Червоноармійська, 72 (ТК «Олімпійський»), тел.: (044) 501-23-08

Чернівці

вул. Хотинська, 43 (ТБК «Боянівка»), тел.: (0372) 58-66-07

Відділ оптового продажу: м. Київ, вул. Академіка Філатова, 1/22, тел.: (044) 501-60-42

Вигідний 0% кредит! Умови кредитування банків-партнерів запитуйте в місцях продажу.

* — Термін дії акції з 1 до 31 серпня 2008 року,
або доки акційний товар є в наявності.
Детальна інформація про умови акції за телефоном

8-800-501-1000
(шляхом або безкоштовно зі стаціонарних телефонів)

та на сайті

www.delfics.com



**Сервісна підтримка
ПК Delfics® green — 5 років!**

З роки гарантії та 2 роки безкоштовного
сервісного обслуговування.

ПК Delfics® green сертифіковані УкрСЕПРО



АКЦІЯ!

AMD
Smarter Choice